
постер: Grandia III и Onimusha: Dawn of Dreams
КОНСОЛЬ
#04 (9)
апрель
2006
www.konsole.ru
комплектуется
двухслойным
DVD
Preview
MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON
X-MEN: THE OFFICIAL MOVIE GAME
UNREAL TOURNAMENT 2007
MICRO MACHINES V4
VIVA PINATA
TIMESHIFT
PERSONA 3
Review
GRANDIA III
ПРИНЦЕССЫ С НЕБА НЕ ПАДАЮТ
ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS
ОСТОРОЖНО, ОТТОЧЕНО!
FIGHT NIGHT ROUND 3
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ БОКС
GODFATHER
ИГРА, ОТ КОТОРОЙ НЕВОЗМОЖНО ОТКАЗАТЬСЯ
DRAKENGARD 2
КАЖДОМУ ГЕРОЮ ПО ДРАКОНУ
TALES OF LEGENDIA
ОСТРОВНАЯ RPG
ЖИВИ ИГРАЮЧИ



Сеть специализированных магазинов видеоигр

Заходи и выбирай свое!

ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ











...а на сайте больше!
gamepark.ru

ЛУЧШИЕ ИГРЫ





гарантия, доставка, огромный выбор, низкие цены, кредит

(095) 142-56-65
(095) 142-55-35

"Я отстал от века!"

- все время повторял один из героев Диккенса. Так и компания Blizzard вдруг обнаружила, что StarCraft: Ghost, работы над которым велись с 2002-го года, смотрится по сегодняшним меркам, как качественный экшн для PSP. Да, все верно. Одна из самых ожидаемых игр последних лет либо будет переделана для приставок нового поколения, либо не выйдет вовсе. А виноват кто? Вездесущий прогресс, наш любимый Xbox 360 и заочно обожаемая PlayStation 3.

Как создавали игры лет пятнадцать назад? Собрали за три месяца платформер. Никто его не покупает? Ничего страшного, сейчас быстренько сделаем новый, гораздо лучше прежнего! Теперь все не так. С тех пор игры стали гораздо сложнее и дороже. Это Blizzard может себе позволить махнуть рукой на работу четырех лет, а для большинства других команд такой случай означал бы банкротство. Сейчас разработчики просто не могут позволить себе рисковать, отсюда и большинство современных бед индустрии: засилье клонов и дефицит оригинальных идей.

Поставьте себя на место разработчика. Если создание игры стоит пару миллионов долларов, занимает несколько лет, и ты знаешь, что в случае неудачи окажешься на улице, то желание экспериментировать как-то само собой пропадет. Лучше уж сделать что-нибудь по комиксной лицензии от Marvel. А еще лучше по фильму. А самое замечательное - если фильм снят по лицензии от Marvel. Чтобы игру точно, стопроцентно купили.

А теперь снимите себя с места разработчика. К чему мы придем? Будем пережевывать одну и ту же жвачку из сиквелов, ремейков и игр по лицензиям, с тоской вспоминая дни, когда файтинги были спрайтовые, деревья большие, а в школе носили красные галстуки? Искренне надеюсь, что нет.

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ



КОНСОЛЬ №04 АПРЕЛЬ 2006

Учредители: Али Даутов, Татьяна Журавская
Генеральный директор: Али Даутов
Зам. Ген. директора: Сергей Журавский
Коммерческий директор: Алена Лукаш
Главный редактор: Константин Подстрешный
Выпускающий редактор: Олег Гаврилин

РЕДКОЛЛЕГИЯ
Игорь Бойко
Рафаил Фаткулин
Андрей Щур
Андрей Коновалов
Dmitry Gertsev

Арт-директор: Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка: Дмитрий Кузнецов
Художник: Даниил Кузьмичев

Webmaster: Евгений Янусов
Отдел рекламы: Александр Смирнов

ОБЛОЖКА
Grandia III

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
E-mail: **reklama@gamenavigator.ru**

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО "Авитон-Пресс"
Тел./факс: (495) 487-29-15
(495) 487-29-16, (495) 642-87-80
Юлия Воробьева
Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ
E-mail: **zhuravsk@gamenavigator.ru**

АДРЕС РЕДАКЦИИ
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: **constant@konsole.ru**
http://www.konsole.ru

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ №ФС77-19834 от 12 апреля 2005 г.

Отпечатано в типографии **"Интеллект"**

Тираж 15.000 экз.
Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2006 г.

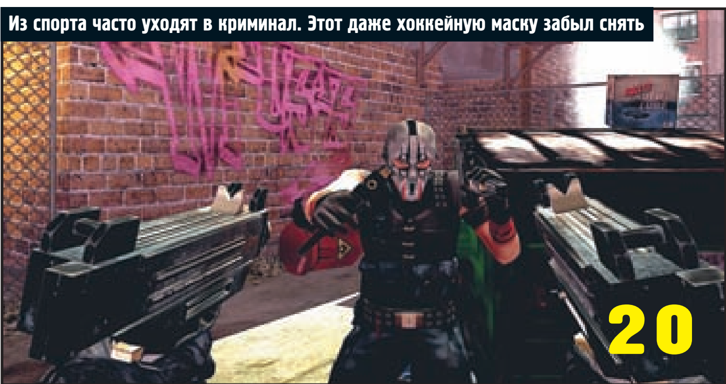
CONTENT

СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

2006 FIFA World Cup Germany . . . 16
Alone in the Dark: Near Death Investigation . . . 11
Archer Maclean's Mercury . . . 80
Armored Core: Formula Front . . . 36
Brothers in Arms 3 . . . 8
Call of Duty 2 . . . 8
Call of Duty: Modern Warfare . . . 17
Commandos Strike Force . . . 62
Darkness, The . . . 18
Drakengard 2 . . . 72
Dune II: The Battle for Arrakis . . . 81
F.E.A.R. . . . 12
F.E.A.R. 2 . . . 12
Fable . . . 7
Fear & Respect . . . 16
FIFA Street 2 . . . 38
Fight Night Round 3 . . . 40
Final Fight Streetwise . . . 50
Gangs of London . . . 17
Ghost Rider . . . 18
God of War . . . 9
God of War 2 . . . 14
Godfather . . . 59
Godfather, The . . . 15
Gothic 3 . . . 18
Gran Turismo 4 . . . 9
Grand Theft Auto: Liberty City Stories . . . 8, 18
Grand Theft Auto: San Andreas . . . 13
Grandia 3 . . . 74
Hot Shots Golf . . . 12
Infraworld . . . 12
Jak X: Combat Racing . . . 42
Killing Day . . . 9
Kingdom Hearts II . . . 12
Lemmings . . . 45
Madagascar: Operation Penguin . . . 66
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure . . . 13, 56
Mario Kart DS . . . 18
Micro Machines V4 . . . 29
Midway Arcade Treasures: Extended Play . . . 78
Mortal Kombat: Armageddon . . . 26
Mortal Kombat: Unchained . . . 23
Movies, The . . . 7
Namco Museum Battle Collection . . . 79
Nintendogs . . . 15
Omikron 2 . . . 12
Onimusha: Dawn of Dreams . . . 68
Painkiller . . . 8
Persona 3 . . . 28
Possession . . . 24
PQ: Practical Intelligence Quotient . . . 80
Pro Evolution Soccer 3 . . . 9
Pro Evolution Soccer 6 . . . 8
Quantic Dream . . . 12
Rainbow Six: Vegas . . . 18
Rock 'n Roll Racing . . . 84
Shadow Strike . . . 9
SOCOM 4 . . . 14
Spy Hunter: Nowhere to Run . . . 20
Star Trek: Legacy . . . 30
Starcraft: Ghost . . . 10
Stranglehold . . . 9
Superman Returns: The Videogame . . . 21
Table Tennis . . . 7
Tales of Legendia . . . 46
Tales of Phantasia . . . 65
Tekken Dark Resurrection . . . 15
TimeShift . . . 32
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown . . . 18
Tomb Raider: Legend . . . 15
Tony Hawk's American Sk8land . . . 18
Ultimate Block Party . . . 67
Unreal Tournament 2007 . . . 34
Urban Chaos: Riot Response . . . 20
Viva Pinata . . . 27
Voodoo Nights . . . 23
Wild Arms 4 . . . 52
World of Warcraft . . . 18
X Quest . . . 16
X-Men: The Official Movie Game . . . 22
Yakudza Fury . . . 78



Сами мы не местные, подайте на DS Light



Из спорта часто уходят в криминал. Этот даже хоккейную маску забыл снять



Вот шагает дружно в ряд полудохлый наш отряд



Нам продали червивый бархан!



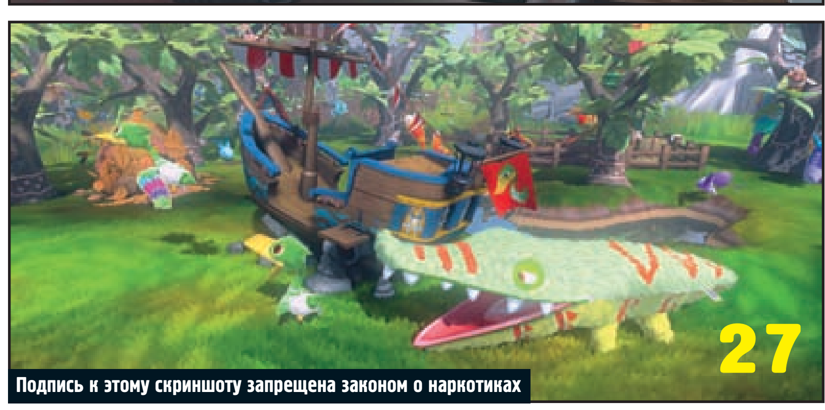
Дорогой, ты обещал мне новый артефакт



Гнать таких львов в шею!



И я по шпалам, опять по шпалам...



Подпись к этому скриншоту запрещена законом о наркотиках



Дон Вито, у меня предчувствие, что на странице 59 меня задушат

4 **Содержание DVD**
7 **Новости**
19 **Дискотека**

PREVIEW

20 Spy Hunter: Nowhere to Run
20 Urban Chaos: Riot Response
21 Superman Returns: The Videogame
22 **Дети атома никак не наиграются**
X-Men: The Official Movie Game
23 Mortal Kombat: Unchained
23 Voodoo Nights
24 **Меньше народа - больше кислорода**
Possession
26 **Лекарство от радости**
Mortal Kombat: Armageddon
27 **Зоопарк на прогулке**
Viva Pinata
28 **Идите к черту**
Persona 3
29 **Мал, да удал**
Micro Machines V4
30 **Выставка достижений**
Star Trek: Legacy
32 **Время, времечко…**
TimeShift
34 **Привычка стрелять первым**
Unreal Tournament 2007

REVIEW

36 **Всех я вместе соберу… Когда-нибудь**
Armored Core: Formula Front
38 **Все на улицу!**
FIFA Street 2
40 **Третий хук**
Fight Night Round 3
42 **Быстрый и дерзкий: полет над гнездом навигатора**
Jak X: Combat Racing
45 **Могу копать, могу и не копать**
Lemmings
46 **Полундра на крейсере**
Tales of Legendia
50 **Большие проблемы братьев Треверсов**
Final Fight Streetwise
52 **Совершенное оружие как культ**
Wild Arms 4
56 **Уличное искусство**
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
59 **Бизнес есть бизнес**
Godfather
62 **Ударим диверсиями по фашизму!**
Commandos Strike Force
65 **Лучше поздно, чем никогда**
Tales of Phantasia
66 **Я пингвин, я пингвин!**
Madagascar: Operation Penguin
67 **Кубики под музыку**
Ultimate Block Party
68 **Рассвет снов**
Onimusha: Dawn of Dreams
72 **Я и мой дракон**
Drakengard 2
74 **Летающая семьья и остроухая Золушка**
Grandia III
78 Yakudza Fury
78 Midway Arcade Treasures: Extended Play
79 Namco Museum Battle Collection
80 Archer Maclean's Mercury
80 PQ: Practical Intelligence Quotient

EXCAVATION

81 **Романтика бескрайних песков**
Dune II: The Battle for Arrakis
84 **Вечная молодость**
Rock 'n Roll Racing

TACTICS

85 **Cheats**

DIRECTOR'S CUT

87 **Четверг**
92 **Почта**
93 **Подписка**

СОДЕРЖАНИЕ
нашего содержательного двухслойного DVD

ОТ РЕДАКЦИИ

Диск уходит в печать на несколько дней позже журнала. Если за эти дни появляется что-либо интересное, мы обычно пытаемся это что-то на диск уместить.


Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan



Blazing Angels: Squadrons of WWII

NEWS

В нашем новостном блоке представлены следующие проекты:

- **Metroid Prime: Hunters**
- **Monster Hunter Freedom**
- **Elder Scrolls IV: Oblivion**
- **Rampage: Total Destruction**

Новости в буквальном смысле слова. Комментатор и репортаж с места событий прилагаются. Разработчики весьма оригинально оформили рекламное видео проекта, который является очередной частью старого сериала Rampage от Midway. Суть игры проста: влезаем в шкуру понравившегося монстрика и идем крушить человеческие поселения городского типа. Идеальный способ избавиться от накопившейся за рабочий день агрессии. Мы проверяли.

PREVIEW

- **Final Fantasy XII**

Ну вот она и вышла... Та самая, которая под номером двенадцать. Наконец свершилось! На закате жизни PS2 Square Enix выкатила на игровой рынок одно из самых крупнокалиберных орудий завоевания геймерских сердец и дала из него выстрел. Как видно, нетленный сериал о якобы последней фантазии Хиронобу Сакагути продолжает успешно существовать и без своего создателя. К сожалению ликовать могут лишь игроки в Стране восходящего солнца и те, кто способен хотя бы на слух воспринимать японскую речь. Локализация Final Fantasy XII займет порядка полугода, и ждать ее раньше ноября смысла нет.

Так что, увы, детальный разбор полетов придется отложить до зимы. А что делать? Нам самим не терпится поделиться впечатлениями. Хочется покритиковать дизайнеров персонажей, одобрительно кивнуть сценаристам за нетривиальную завязку и больно пнуть их же за избитый антураж; похвалить разработчиков за попытку сменить боевую систему и конкретно отругать их за то, что результат получился отнюдь не гениальным. А песня Kiss Me Good-Bye - вообще кошмар: медленнее и заунывнее только похоронный марш. В общем, сказать на самом деле есть что. Но давайте отложим разговоры и запасемся надеждой, что дебют FFXII на Западе не провалится из-за выхода PlayStation 3.

Пока что предлагаем посмотреть нарезку из заставок, музыкальный клип и видео игрового процесса.

- **Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan**

В семействе онлайновой Final Fantasy пополнение. Точнее, "дополнение". В середине апреля версия FFXI выйдет на Xbox 360, а владельцы PS2 получат свежий адд-он со всеми сопутствующими атрибутами: новые персонажи, локации, полезные предметы и навыки.

- **Battlefield: Modern Combat**
- **Blazing Angels: Squadrons of WWII**

Неоднозначная стрелялка на тему Второй мировой, демо-версия которой доступна через Xbox Live. Нам предлагается в роли пилота войск союзников очистить небо над Европой от немецких оккупантов. Судя по всему, в последнее время стало особенно модным превращать одну из величайших мировых трагедий в развеселую пальбу по мишеням, сопровождаемую всяческими шуточками. С точки зрения реалистичности BA не выдерживает никакой критики: самолеты летают со скоростью реактивных истребителей и несут по два (!) пулемета на каждом крыле. А радиопереговоры немецких пилотов на английском с жутким акцентом - это вообще абсурд.

С графической точки зрения игра тоже не гениальна: симпатичные спецэффекты - не самое весомое достоинство для игр "нового поколения". Зато оригинально решена проблема наведения на цель. Зажав левый шифт джойпада, вы фокусируете камеру на мишени и потом маневрируете для захода на нее. Сбивать неприятельские самолеты становится элементарно просто. Одно слово - аркада.

- **Bomberman: Act Zero**

Дебют ветерана Бомбермена на Xbox 360? Чего только в наше время не увидишь. Появившийся еще в начале 80-х персонаж, оказывается, и не думал уходить на пенсию. В мае разработчики Hudson's Soft представят поклонникам их взрывоопасного любимца в новом виде. Пока что о проекте известно немного, а официальный сайт www.hudson.co.jp/gamenavi/gamedb/softinfo/bomb_actzero удручающе скуп на информацию. Судя по рекламному тизеру, можно предположить, что игра похвастается внятным сюжетом, так что взрывать всевозможные препятствия станет куда интереснее.




Viva Pinata

- Burnout Revenge
- Disgaea 2
- Dinasty Warriors 5

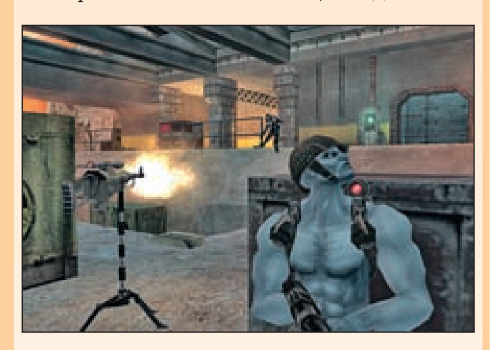
Чем дальше в тайгу, тем больше китайцев - факт. Если же серьезно, то чем больше частей Dynasty Warriors клепают неугомонные разработчики Koei, тем сильнее становится желание обозвать их криворукими лентяями. В наличии видео из DW5 для Xbox 360. Кто-нибудь заметил отличия от версий с платформ прошлого поколения? Всего лишь четче стали текстуры, да количество китайцев на один квадратный сантиметр игрового пространства возросло. Честно говоря, надоело: существуют бестолковые рубилова и забавнее.

- Guilty Gear Judgement
- Guilty Gear Dust Strikers

Популярная серия 2D-файтингов добралась и до портативных платформ. Теперь осваивать приемы любимых бойцов можно будет вне стен родного дома. Любопытно, какое применение найдется тактильному экрану версии для DS. Кстати, просим заметить, как изощряются разработчики, придумывая подзаголовки для игр, чтобы в аббревиатуре получались буквы DS. На это раз это "dust strikers".

- Over G Fighters
- Phantasy Star Universe
- Prey
- Rebel Raiders
- Rogue Trooper

Как же популярна эта кличка - Rogue. Ее используют сплошь и рядом: от наименования боевых единиц (а также никнеймов выпускающих редакторов) до позывных спецназовцев. В данном случае имеет место последний вариант. Игра, основанная на серии комиксов 2000 AD, выйдет этой весной. В качестве главного персонажа выступит синюшный солдат-одиночка под кодовым именем Rogue. Похождения брутального вояки выльются в 12 уровней взрывов и стрельбы, на паре из которых предстоит управлять транспортными средствами. Скучно не будет, еще бы графику подтянули, а то невыразительно пока смотрится.



- Samurai Warriors: State of War
- Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
- Tom Clancy's Splinter Cell: Essentials
- Spy Hunter: Nowhere to Run
- Superman Returns
- The Outfit
- TimeShift
- Urban Chaos: Riot Response
- Viewtifull Joe: Red Hot Rumble
- X-Men: The Official Movie Game
- Viva Pinata

REVIEW

- Tales of Legendia
- Armored Core: Formula Front
- Drakengard 2
- The Godfather
- Jak X: Combat Racing

Отрадно, что разлука с полюбившимися героями вселенной Jak & Daxter оказалась недолгой. Разработчики добавили новый виток истории закадычных друзей и еще больше расширили любопытный виртуальный мир. Эти начинания мы всецело поддерживаем, поскольку игры у Naughty Dog получаются отменными. Хоть Jak X принадлежит к жанру гонок, забавные сюжетные видеоролики и великолепные диалоги никуда не пропали. Подробнее о проекте читайте в разделе Review.

- Onimusha: Dawn of Dreams
- Wild Arms 4
- Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

INTERVIEW

- Kameo: Elements of Power

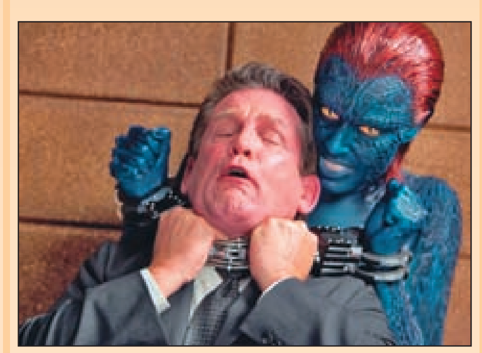
Заключительная порция видеороликов с комментариями разработчиков, рассказывающих о персонажах, в которые может превращаться главная героиня.

- Fight Night Round 3

Чтобы отправить соперника в нокаут на ринге требуются годы изнуряющих тренировок. Перенести боксерский поединок в виртуальное пространство тоже отнюдь не просто. О нелегком труде по созданию реалистичной анимации в версии FN для Xbox 360 расскажут разработчики. Ведь творческий процесс, знаете ли, - это гимнастика для мозга, который тоже можно накачать.

SPECIAL

- The Godfather
- X-Men 3: The Last Stand



Третья и, судя по заголовку, заключительная часть саги о людях-"крестик" непременно войдет в список самых зрелищных блокбастеров года. На протяжении полутора часов мутанты будут с упоением крушить друг другом (и не только) стены. Остается надеется, что в с точки зрения смысловой составляющей фильм будет хотя бы чуть-чуть вменяемее предыдущих частей. Хотя, учитывая первоисточник, ему это противопоказано.

- nVidia demonstration

Не самая яркая, но вполне убедительная демонстрация возможностей современных видеокарт, а также графических мощностей PlayStation 3.

SPECIAL+

Наша подрубричка "Креатив на продажу", куда мы складываем игровую рекламу.

- Final Fantasy XII
- Final Fantasy XI
- Xbox 360
- Super Mario Strikers
- Over G







NEWS
- Metroid Prime: Hunters
- Monster Hunter Freedom
- Elder Scrolls IV: Oblivion
- Rampage: Total Destruction

PREVIEWS
- Final Fantasy XII (PlayStation 2)
- Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan (PS2, Xbox 360)
- Battlefield: Modern Combat (Xbox 360)
- Blazing Angels: Squadrons of WWII (Xbox 360)
- Bomberman: Act Zero (Xbox 360)
- Burnout Revenge (Xbox 360)
- Disgaea 2 (PlayStation 2)
- Dinasty Warriors 5 (Xbox 360)
- Guilty Gear: Dust Strikers (Nintendo DS)
- Guilty Gear Judgement (PSP)
- Over G Fighters (Xbox 360)
- Phantasy Star Universe (PlayStation 2)
- Prey (Xbox 360)
- Rebel Raiders: Operation Warhawk (PlayStation 2)
- Rogue Trooper (PS2, Xbox)
- Samurai Warriors: State of War (PSP)
- Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent (PS2, Xbox, Xbox 360, GameCube, PS3)
- Tom Clancy's Splinter Cell: Essentials (PSP)
- Spy Hunter: Nowhere to Run (PS2, Xbox)
- Superman Returns (PS2, GameCube, Xbox, Xbox 360)
- The Outfit (Xbox 360)
- TimeShift (Xbox 360, Xbox)
- Urban Chaos: Riot Response (PS2, Xbox)
- Viewtifull Joe: Red Hot Rumble (PSP)
- X-Men: The Official Movie Game (PS2, Xbox, Xbox 360, PSP, DS, GBA)
- Viva Pinata (Xbox 360)

REVIEW
- Tales of Legendia (PlayStation 2)
- Armored Core: Formula Front (PSP)
- Drakengard 2 (PlayStation 2)
- The Godfather (PSP, PS2, Xbox, Xbox 360)
- Jak X: Combat Racing (PlayStation 2)
- Onimusha: Dawn of Dreams (PlayStation 2)
- Wild Arms 4 (PlayStation 2)
- Mark Ecko's Getting (PS2, Xbox)

INTERVIEW
- Kameo: Elements of Power
- Fight Night Round 3

SPECIAL
- The Godfather
- X-Men 3: The Last Stand
- NVIDIA demonstration

SPECIAL+
- Final Fantasy XII
- Final Fantasy XI
- Xbox 360
- Super Mario Strikers
- Over G



КОНСОЛЬ

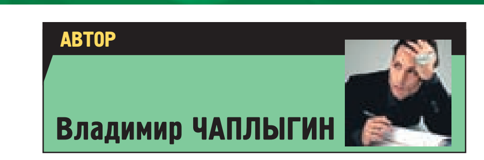
№9 апрель 2006

DVD

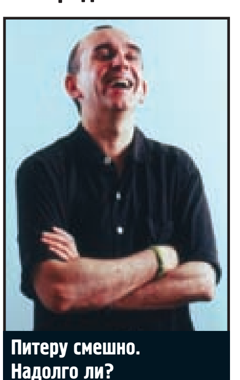
09' 2006

КОНСОЛЬ

НОВОСТИ

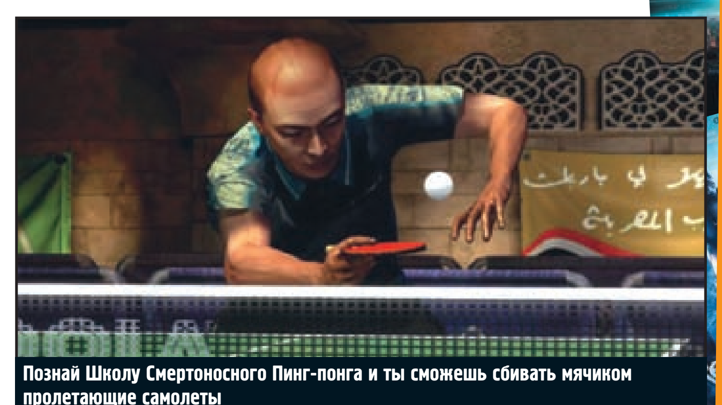


Продаются не от хорошей жизни


Питеру смешно. Надолго ли?

Похоже, Lionhead Studios испытывает серьезные затруднения: в начале марта численность сотрудников компании сократилась на 20% (вместо 250 человек теперь над играми трудится лишь 200), и Питер Молинье всерьез подумывает о продаже конторы какому-нибудь крупному стабильному издательству. Поиски богатого спонсора начались сразу же после того, как у разработчиков возникли проблемы с консольным вариантом The Movies. Среди наиболее вероятных покупателей чаще всего фигурируют Ubisoft Entertainment и Microsoft. Шансы последней кажутся более весомыми, поскольку Lionhead Studios в 2004 году осчастливила владельцев Xbox сказочной Fable, а сейчас, помимо второй части знаменитой RPG, разрабатывает для Xbox 360 некий секретный проект.

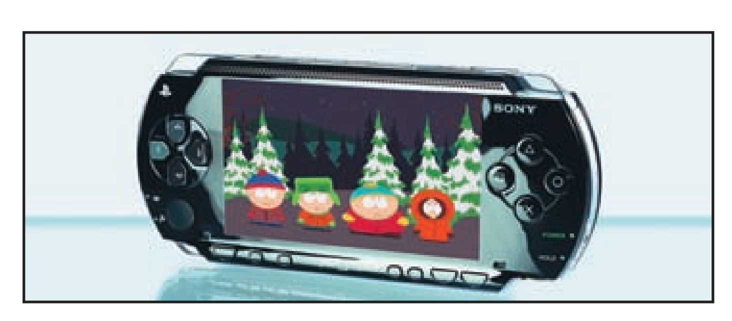
Пинг-понг, говорите?


Познай Школу Смертоносного Пинг-понга и ты сможешь сбивать мячиком пролетающие самолеты

Известная в качестве главной производительницы жестоких и скандальных игр компания Rockstar преподнесла сюрприз. Недавно для Xbox 360 был анонсирован проект Table Tennis. Разработкой занимается внутреннее подразделение Rockstar San Diego. Самое забавное, что никакого подвоха от игры ждать не следует. Никто не будет кидаться шариками в глаза или забивать оппонента до смерти деревянной ракеткой. Просто симулятор настольного тенниса, и ничего больше. Убедиться в этом сомневающиеся геймеры смогут уже 22 мая этого года.

Кина не будет?

Ведущие голливудские компании разочарованы продажами фильмов на PlayStation Portable и планируют постепенно сворачивать их производство. Виной тому низкие тиражи - всего лишь 40-50 тыс. экземпляров одного фильма на UMD против многомиллионных копий на DVD. В перспективах карманного формата больше всех засомневались Paramount Home, Warner Home Video и, как ни странно, Sony Pictures Home Entertainment (просто эта контора не подчиняется игровому подразделению и обязана самостоятельно отвечать за убытки). Warner Home Video отказалась от шести за-



планированных ранее релизов. Так, в рамках сокращения репертуара под нож пошли "Славные парни" (Goodfellas) Мартина Скорцезе. Paramount Home решила издать все заявленные



Откровение Уве Болла


Похоже, беднягу Уве Болла понимает только его немецкая овчарка по кличке Лаура

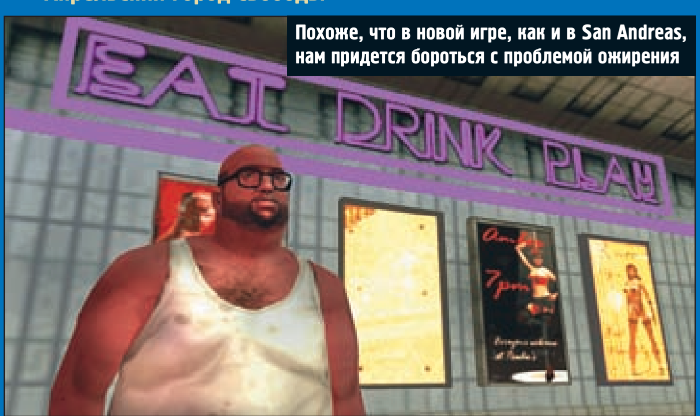
Уве "Наше Ничто" Болл разгадал причину фиаско своих последних фильмов. Оказывается, во всем виноваты игровые издательства. После сокрушительного провала BloodRayne горе-режиссер сказал следующее: "Большинство игровых компаний сильно заблуждаются, толком не поддерживая фильмы, которые сделаны по мотивам их игр. Они всего-навсего получают деньги за свои лицензии, а потом ничего не делают, чтобы помочь продвижению ленты. Они считают, что кино может повысить продажи их игры, но при этом не желают вкладывать деньги в его раскрутку. Это неправильное отношение. SEGA ничего не сделала для "Дома мертвых" (House of the Dead), а Atari никак не поддержала "Одного в темноте" (Alone in the Dark). При этом она начала делать пятую часть одновременно с моим фильмом, а потом закрыла студию в Лос-Анджелесе, а игру так и не закончила. Я остался один под дождем с моей картиной в охапку". В общем, не внятные объяснения, а какой-то плач Ярославны получился. А еще Уве Болл в качестве примера привел политику Marvel Comics. Дескать, вот там ребята правильно относятся к делу: всячески поддерживают киношников, вкладывают капиталы в рекламу и все такое, поэтому и получают с фильмов денег больше, чем с графических новелл.

Творчество "фанатов" творчества. На обложке написано: "Все равно, что быть Богом! Только без всей этой ответственности!"



КОРОЧЕ...

Апрельский город свободы



Похоже, что в новой игре, как и в San Andreas, нам придется бороться с проблемой ожирения

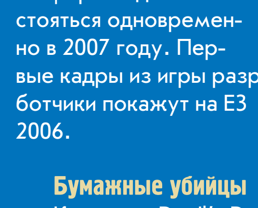
Названа официальная дата выхода Grand Theft Auto: Liberty City Stories для PlayStation 2. Руководство издательства Take-Two Interactive обещает затоварить магазины дисками с игрой к 28 апрелю этого года.

Обойдемся без пана Киллера

THQ выступит в качестве издателя нового безымянного проекта для приставок нового поколения от польской компании People Can Fly. Об игре известно самую малость: это точно не будет продолжение Painkiller и вроде бы не ожидается никаких демонов. Релиз состоится в конце 2007 года.

Кое-что о Wolfenstein

Управляющий директор id Software Тодд Холленшед заявил, что продолжение сериала Wolfenstein появится не только на Xbox 360, но и на PlayStation 3. Причем релиз на обеих платформах должен состояться одновременно в 2007 году. Первые кадры из игры разработчики покажут на E3 2006.



Обложка первого выпуска

Бумажные убийцы

Компания Devil's Due Productions наладила производство комиксов по мотивам Killer 7. За внешний вид и приключения персонажей знаменитой игры Capcom отвечает художник и сценарист Арвид Нельсон. Кстати, первые графические новеллы уже поступили в продажу.

Midway поддержала Revolution

Генеральный директор Midway Games Дэвид Цукер официально подтвердил, что в недрах его компании зреет игра для Revolution.


Да здравствует "Революция"!

картины, но при этом не анонсировать ничего нового. Sony Pictures Home Entertainment планирует сосредоточиться на комедийном жанре и плавно уйти от тиражирования малопопулярных драм, экшнов и фильмов ужасов. Производители PSP ради увеличения спроса собираются в ближайшем будущем выпустить специальный адаптер, который позволит подключать портативную приставку к телевизору и использовать ее в качестве эквивалента громоздкому DVD-плееру. Хорошее решение, но спасет ли оно формат UMD от вымирания?

Brothers in Arms 3: высадка парашютного десанта продолжается


Если это графика из игры, то мы с вами родились в правильном столетии

Еще несколько месяцев назад мы сообщали о том, что Gearbox Software под руководством Рэнди Питчфорда разрабатывает на движке Unreal Engine 3.0 третью часть Brothers in Arms для приставок нового поколения. Теперь информация подкреплена первым скриншотом. Полноценный показ игры состоится в рамках E3 2006, а пока что приходится довольствоваться непроверенной информацией.

Очевидцы утверждают, что "Братья по оружию" взяли многое из игрового процесса Ghost Recon Advanced Warfighter (особенно по части управления подразделением), но при этом не потеряли свой фирменный стиль. А еще они говорят, что физическая модель поднялась на недосягаемую для всех остальных игр высоту: все объекты подвергаются разрушению и тесно взаимодействуют с продвинутой системой освещения. Например, если пустить в дверь очередь из пулемета BAR (более хилый "Томпсон" дерево не пробьет), то сквозь образовавшиеся отверстия со стороны улицы будут пробиваться лучи света. Подобная работа с освещением встречалась и в Call of Duty 2, но она была заранее срежиссированной, а Brothers in Arms 3 сможет выдать такое в любой момент игры.

Всякая правда о Pro Evolution Soccer 6

Наконец-то информация о выходе Winning Eleven 10 (на европейском и американском рынке сериал больше известен под названием Pro Evolution Soccer 6) на PlayStation 3 нашла официальное подтверждение. Японский релиз популярного футбольного симулятора состоится в конце ноября этого года. Интересно, что рядышком с приставкой от Sony обосновалась и Xbox 360, хотя раньше ходили слухи о том, что игра станет PS3-эксклюзивом. Помимо изрядно похорошевшей графики с уймой красивых визуальных эффектов, от перехода на новую платформу следует ожидать значительно расширенного сетевого режима (за 11 футболистов на поле будет отвечать соответствующее число геймеров), улучшенной физической модели (вылетающие из-под бутс куски дерна), а также увеличения количества лицензированных лиг и команд (дело в том, что в 2006 году истекает эксклюзивная восьмилетняя лицензия, приобретенная Electronic Arts у организации FIFPro).

Несколько слов об остальных компонентах: появится возможность хватать соперника за футболку, возродится забытая



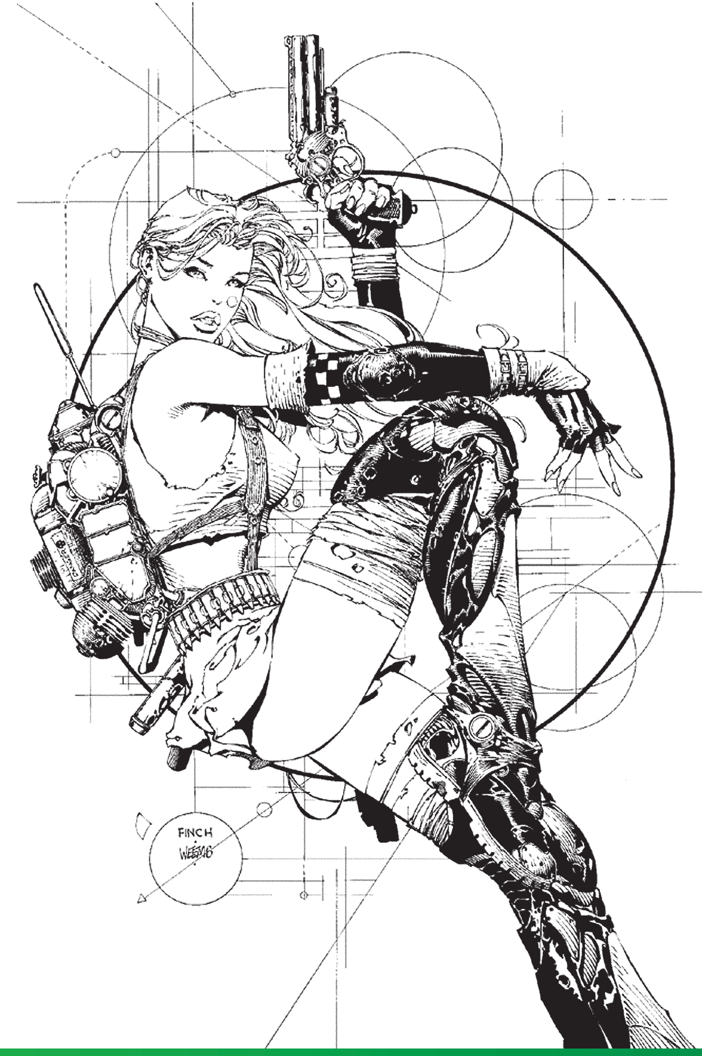
От шестой части мы ждем примерно такого уровня графики. Хотя и от более качественных красот не откажемся

со времен Pro Evolution Soccer 3 игра рукой, смена дня и ночи будет происходить по ходу матча, а за внешний вид газона станет отвечать специальный "текстурный движок". Первые скриншоты должны появятся на E3 2006.

С бумаги на экраны



Голливудская компания Union Entertainment заполучила права на создание видеоигр по мотивам комиксов от фирмы Top Cow Productions. В соответствии с договором к покупателю перешли лицензии на известные



Причем речь идет не о Stranglehold, а о каком-то абсолютно новом проекте, дата релиза которого назначена на первую половину 2007 года.

Для миллионов



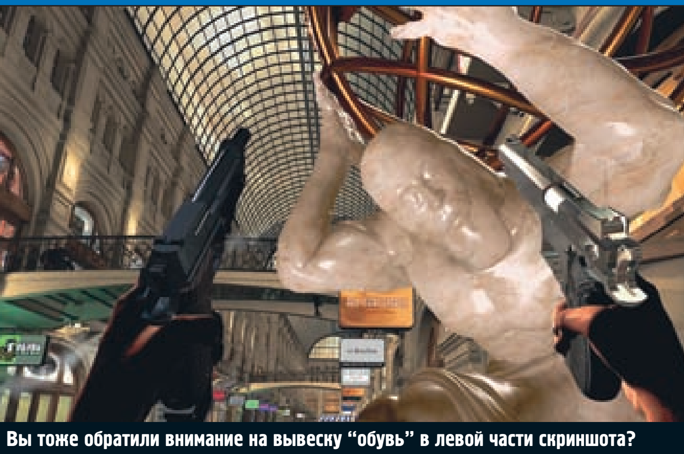
После небольшого питстопа можно будет вновь включиться в гонку за покупателями

Недавно тиражи сразу двух продуктов для PlayStation 2 - Gran Turismo 4 и God of War - перевалили за отметку в 2.5 млн. экземпляров.

Хорошие стратегии тоже пригодятся

Издательство CDV Software и венгерская компания Digital Reality основали новую студию. Разработчики будут специализироваться на создании стратегий для карманных приставок и консолей нового поколения. Первый плод совместной деятельности должен созреть лишь к четвертому кварталу 2007 года.

Удачный день для убийств


Вы тоже обратили внимание на вывеску "обувь" в левой части скриншота? Это потому, что перестрелка должна была идти в московском ГУМе

Ubisoft Entertainment решила заморозить анонсированный на прошлогодней выставке E3 шутер с видом от первого лица Killing Day (PlayStation 3). Так что о заявленной на 2006 год дате выхода игры можно забыть.

Спорта мало не бывает

Издательство 2K Sports анонсировало для приставок нового поколения традиционную линейку спортивных симуляторов с циферками 2007 в названиях. Квартет выглядит следующим образом: NBA 2K7, NHL 2K7, College Hoops 2K7 и MLB 2K7. Чуть позже к ним добавятся продолжения Top Spin и Amped.

Скрытая карманная угроза

Компания Ubisoft анонсировала Shadow Strike - новую игру по вселенной Star Wars для PlayStation Portable и Nintendo DS. При том, что игра уже должна находиться на финишной прямой (релиз назначен на 26 мая), никакой другой информации, кроме назва-

Скоро и эти AT-AT разбредутся по карманам



ния, не рассекретили. Даже скриншоты не показывают. Много есть тайн у темной стороны силы.

Эй, мальчик! Да, ты, перед телевизором. Не снимай игру с паузы, очень прошу!

Нон-стоп реслинг

Midway купила у кабельного телеканала SpikeTV лицензию, дающую право создавать игры с участием реслеров из популярного еженедельного шоу Total Nonstop Action.

Дайте нам байтов! И побольше!

Выходцы из Bungie, Valve Software, Microsoft Game Studios и Zipper Interactive создали собственную компанию Giant Bite. Свежеобразованная контора будет специализироваться на разработке игр для Xbox 360.



Отцы-основатели новой компании

Nihilistic Software дала о себе знать

В свое время работавшая над Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects и долгостроем Starcraft: Ghost студия Nihilistic Software Inc. взялась за создание некоего секретного проекта для Xbox 360 и PlayStation 3. Релиз безымянной игры ориентировочно намечен на лето 2007 года.

Красавица Нова с "нигилистами" не ужилась, но при разводе, похоже, никто не пострадал

Катамари укатился

Снимем шляпы и помянем отличного паренька королевских кровей - Принца Всея Космоса. Не отправлять ему больше звезды на небо. После выхода невероятно успешных Katamari Damacy, We Love Katamari и портативной Me and My Katamari компания Namco объявила о закрытии серии. Создатель и главный идеолог катамарикатания Кейт Такахаси нисколько не опечален этим заявлением, и более того, полностью одобряет действия компании, обещая удивить нас своей следующей игрой.



графические новеллы Witchblade, Magdalena, Aphrodite IX, Hunter/Killer и Wanted. Скорее всего, непосредственно разработкой игр займутся сторонние компании. На данный вариант дальнейшего развития событий указывает тот факт, что примерно по такой же схеме проект The Darkness попал в руки шведской студии Starbreeze, хотя официально право производить игру по мотивам этого комикса принадлежит Union Entertainment.



Witchblade - одна из лучших дойных коров Top Cow

С пьедестала в телевизор

Не успел 19-летний американский спортсмен Шон Уайт как следует отпраздновать добычу в Турине золотой олимпийской медали, как к нему тут же подкатили представители Ubisoft Entertainment с заранее составленным контрактом. Молодому человеку ничего не оставалось делать, кроме как поставить под договором свою подпись. Теперь Шон Уайт является звездой серии симуляторов сноубординга.

Первый эпизод выйдет в свет на приставках нового поколения в 2007 году. В отличие от SSX и Amped, в пока что безымянной игре основной упор будет сделан не на фрирайд или скоростной спуск, а на хаф-пайп. Вполне логичное решение, ибо именно в этой дисциплине Шон Уайт завоевал награду высшей пробы.



Не всякий Шон Уайт долетит до средины Турина

Пуля в голове

В рамках игрового семинара Play UK 2006 представители Kuju Entertainment анонсировали проект под названием Redwood Falls. Игра является представителем жанра FPS и ориентирована на PlayStation 3. Основной фишкой должна стать предельно реалистичная физика. На презентации разработчиками была продемонстрирована сцена, в которой пуля входила в тело персонажа. В замедленном режиме камера сначала показывала, как образуется рана (виртуальный оператор не чурался брать крупным планом кусочки разорванной кожи и струйки крови), а затем - как она волшебным образом заживает.

На самом деле это всего лишь цветочки. Физическая модель окажется настолько правдоподобной, что даже будет просчитывать степень повреждения внутренних органов и тому подобные деликатные вещи. При этом все описанные выше навороты являются лишь составным элементом не стихающей ни на минуту мясорубки с разношерстными противниками-трансформерами, которые умеют преобразовывать свои части тела в различные колюще-режущие виды оружия.

Водопад близ городка Редвуд Фоллз, Миннесота... Вполне возможно, действия игры будут разворачиваться среди этих пейзажей

Идет охота на монстров, идет охота...

Capcom планирует выпустить третью часть сериала Monster Hunter для PlayStation 3. Сейчас о проекте известны лишь общие детали: традиционный жанр Action/RPG, ставший привычным благодаря предыдущим эпизодам мир, в котором люди ведут борьбу за выживание с монстрами. На этом, собственно, и все. Полноценный анонс состоится на грядущей выставке E3 2006.



И не надо показывать зубы, точно такие же есть на моем мече

Один в темноте вместе с 2007 финансовым годом

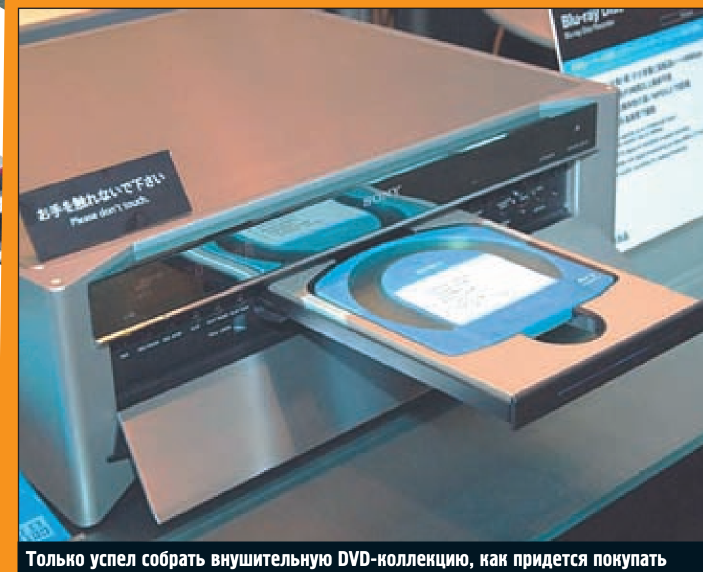
В канцелярии Atari произошла утечка информации. Если верить нашему тайному осведомителю (его имя, естественно, мы не назовем ни за какие коврижки), то выход Alone in the Dark: Near Death Investigation на Xbox 360 и PlayStation 3 назначен на 2007 фискальный год. Это означает, что игра может появиться на полках магазинов в промежуток с 1 апреля 2006 года по 31 марта 2007-го. Более точная дата релиза будет объявлена в рамках презентации проекта на E3 2006.



Куда вы спрятались?! Всем немедленно выйти из сумрака!

РЫЧАГИ ПРОГРЕССА

Названа цена за важнейшее из искусств



Только успел собрать внушительную DVD-коллекцию, как придется покупать все фильмы уже на Blu-ray

В своей рекламной кампании руководство Sony постоянно напирает на тот факт, что выход PlayStation 3 станет сигналом для активной скупки приводов Blu-ray, и все время проводит параллели с успешным продвижением в народ DVD посредством второй PlayStation. Недавно выяснилось следующее: Sony Pictures планирует продавать на территории США Blu-ray диски со свежими фильмами по средней цене $23.45 за штуку. Более старые ленты обойдутся покупателям чуть подешевле - около 18 баксов за экземпляр. Для привыкших к пиратской продукции россиян эти цифры могут показаться заоблачными. На самом деле по формату DVD наносится серьезный удар. Сейчас в США лицензионный диск с новым фильмом продается за 20-25 долларов.

Маленькая Nintendo DS задала трепку большим конкурентам



Старушка начинает потихоньку сдавать свои позиции миниатюрной молодежи

Sony и Nintendo продолжают сражаться друг с другом за симпатии покупателей. Наиболее остро эта непрекращающаяся борьба протекает на территории Японии. По итогам 2005 года в Стране восходящего солнца было продано 4 млн. экземпляров Nintendo DS, причем игры для этой карманной консоли оттяпали 41.4% от всего рынка, что является рекордным показателем. Например, диски для PlayStation 2 в минувшем году смогли выбить лишь 36.2%. Если пройтись по "миллионерам", то результаты малютки будут выглядеть еще более впечатляющими. На Nintendo DS тиражом свыше 1 млн. экземпляров разошлось три игры. Для сравнения, на PlayStation 2 в этом году миллионный рубеж пока смогла преодолеть только одна игра - Kingdom Hearts II.

Владельцы Xbox 360, срочно приготовиться бояться!

В прошлом выпуске новостей в разделе "Слуховой аппарат" мы вам сообщали о том, что F.E.A.R. 2 выйдет на приставках нового поколения. Тогда новость казалась невероятной. Теперь, после официального анонса первой части F.E.A.R. для Xbox 360, информация о пребывающем в разработке сиквеле выглядит не столь фантастической.

Сквозных отверстий от пуль у Monolith Productions хватит на всех обладателей Xbox 360

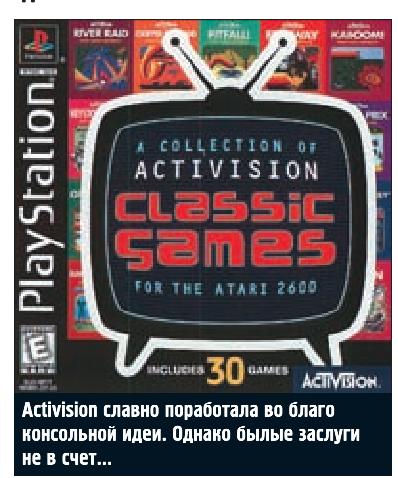


Infraworld приказал всем долго жить

Глава Quantic Dream Гильем де Фондамьер заявил, что анонсированный в апреле прошлого года проект Infraworld закрывается. Делом в том, что никто из издателей не заинтересовался нестандартной концепцией игры для приставок нового поколения, а работать "в стол" компании, сами понимаете, нет никакого смысла. Лучше авторам великолепного Fahrenheit сосредоточить все силы на создании Omikron 2, чей ориентировочный релиз намечен на далекий 2009 год. Впрочем, особо унывать не стоит. В мае на E3 2006 зрителям будет представлена абсолютная свежая игра Quantic Dream для PlayStation 3, Xbox 360 и PlayStation Portable.

За неимением графики из Infraworld мы решили лишний раз полюбоваться личиком Карлы

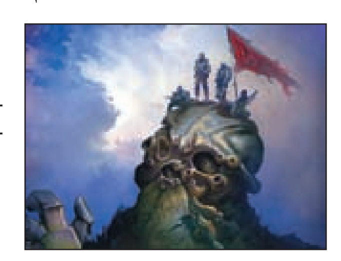
Попрошу с вещами на выход



Activision славно поработала во благо консольной идеи. Однако былые заслуги не в счет...

Далеко не радужная финансовая отчетность бухгалтерии за последний квартал (показатели оказались на 30% меньше прошлогодних) подтолкнула боссов Activision к решительным действиям. В ближайшее время в рамках выполнения программы по сокращению численности рабочего персонала стены издательства будут вынуждены покинуть 150 человек. Разумеется, для объяснения столь непопулярной меры быстро нашлась стандартная отмазка а-ля "увольнения позволят наилучшим способом перераспределить имеющиеся ресурсы для выполнения стратегически важных целей компании".

По стопам World of Warcraft



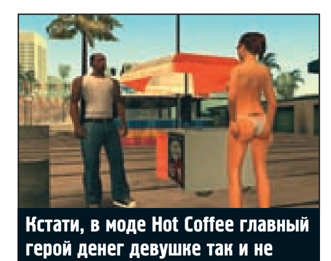
Обитающие под вывеской Red 5 Studios выходцы из прославленной Blizzard Entertainment лицензировали у компании Offset Software движок Offset Engine. Свежеприобретенная технология ляжет в основу некой онлайновой RPG для консолей нового поколения. Первая демонстрация проекта состоится в этом году на Game Developers Conference.

Гольфы следующего поколения

Сотрудники Clap Hanz переключились на создание игр для третьей PlayStation. Так что в скором времени нам следует ожидать анонса пятой части нестандартного симулятора гольфа Hot Shots Golf. В настоящий момент разработчики заняты доукомплектацией команды высококлассными программистом и художником.

Жрицы любви vs. GTA

Похоже, впору устраивать крупномасштабный опрос общественного мнения на тему "Кого еще не обидела Grand Theft Auto?". К полицейским, политикам, адвокатам, родителям, всяким разным социальным и национальным меньшинствам присоединились представительницы древнейшей профессии. Жрицы любви из организации Sex Workers Outreach Project USA (как бы это корректно перевести на русский язык, ну не профсоюзом же называть?) призывают коллег по цеху сказать свое


Кстати, в моде Hot Coffee главный герой денег девушке так и не заплатил

решительное “нет” Grand Theft Auto: San Andreas, так как игра якобы поощряет убийство и изнасилование проституток. Хотя в опальной игре главный герой убивает “ночных бабочек” на общих основаниях, равно как и поваров, строителей, врачей, учителей и олигархов. Скорее всего, профсоюзные, гм, лидерши решили прибавить к своему заработку деньги от высоких тиражей Grand Theft Auto: San Andreas. Мол, чем мы хуже тех, чьи нервы пострадали от мода Hot Coffee?

Чистокровная англичанка с восточным уклоном

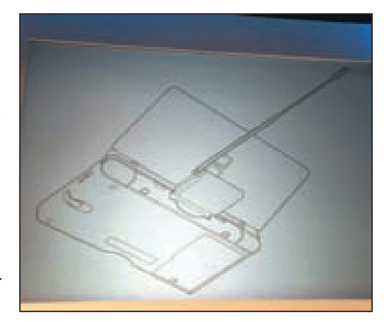

Это вам не Гюльчатай: личико ей открывать не надо, да и все остальное у нее не совсем закрыто

Ох уж и нелегкое это дело - изображать никогда не стареющую Лару Крофт. 22-летнюю Люси Кларксон (кстати, на пост она заступила в 2000 году) сменила начинающая 20-летняя актриса Карима Адебибе. Бывшая продавщица одежды до этого отметилась лишь эпизодической ролью в фильме “Чужой против Хищника”. Полноценная встреча народа с новой Лариской восточных кровей состоится в дни проведения E3 2006. А пока что внимательно изучаем прилагающиеся фотографии.

Телевизионная опера для Nintendo DS

Nintendo не желает стоять на месте и продолжает придумывать различные нововведения для своих карманных приставок. Так, в скором времени японская версия Nintendo DS обзаведется ТВ-тюнером 1Seg Digital TV и популярным интернет-браузером Opera. Только, в отличие от PlayStation Portable, никаких новых прошивок не предвидится, дополнительный контент попросту поступит в продажу в виде отдельного картриджа с антенной. Поговаривают, что Opera обойдется покупателям в 32 бакса.

Вот мне задачу начальство поставило: и как в этот океан коробок добавить ТВ-тюнеры?

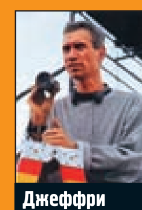



Австралийцы обижают бедных художников новой волны

Австралийские цензоры невзлюбили Marc Ecko’s Getting Up: Contents Under Pressure. Изначально сотрудники рейтинговой комиссии собирались прикрепить к игре бирку “MP 15+”, то бишь детям до 15 ни-ни. Но в конечном итоге получилось так, что продукт вообще не прошел аттестацию. Причина отказа выглядит нелепо: дескать, в недавно вышедшем творении компании The Collective пропагандируются преступные действия - незаконная порча частного и государственного имущества. Еще один довод строится на том, что в Marc Ecko’s Getting Up: Contents Under Pressure приведены биографии 56 самых известных мастеров граффити. И все они как один имели проблемы с полицией из-за своей “преступной деятельности”. Самое забавное, что события игры разворачивают в тяжелые вре-

С ЭКРАНА НА ЭКРАН

История для Персидского принца


Джеффри Нахманофф

Не стоит на месте процесс экранизации Prince of Persia: Sands of Time. Студии Walt Disney Pictures и Jerry Bruckheimer Films пригласили на работу сценариста фильма-катастрофы “Послезавтра” (The Day After Tomorrow) Джеффри Нахманоффа. Кстати, сейчас он параллельно трудится над лентами Liberty и Unnatural History. Теперь осталось найти режиссера и можно смело приступать к съемкам.

Уве Болл: всегда быть лузером - судьба моя


- Герр Уве, мне играть по методу Станиславского или как скажете?
- Станиславский, Станиславский... Где-то я об этом поляке слышал...

Психологам впору задуматься о написании научной диссертации под названием “Феномен Уве Болла”. В ней бы рассказывалось о своеобразном типе людей, которые умудряются проигрывать все на свете. Известный любитель снимать скальпы с видеоигр не смог заполучить даже “Золотую малину”, хотя у него были все шансы оттяпать знаменитую “премию” в номинации “худший режиссер”. Первое место занял Джон Эшер с фильмом Dirty Love, а Уве Болл, как всегда, оказался в пролете.

Кстати, в номинации “Худшая мужская роль” совершенно на наш взгляд незаслуженно фигурировал Дуэйн “Скала” Джонсон за фильм DOOM, к счастью он тоже остался без отметки антикиноакадемии.



В Marc Ecko's Getting Up рисуют и стар, и млад

мена, когда всякая свобода творчества находится под запретом тиранов из правительства. Видимо, чиновники опасаются, что после знакомства с "симулятором граффити" местное население бросится рисовать и писать всякие неприличности на шкурах вольно пасущихся кенгуру.

Страсти вокруг выхода PlayStation 3


Говард Стрингер наверняка что-то знает. Но информацией до срока делиться не хочет!

Интересная ситуация творится вокруг точной даты выхода в свет PlayStation 3. В последнее время в Сети все чаще и чаще курсировали слухи о переносе даты релиза с весны на осень. Руководство Sony эту информацию официально не подтверждало, но и не опровергало.

Началось все с того, что в рамках выставки Taipei Game Show на многочисленные вопросы о судьбе консоли нового поколения управляющий директор Sony Computer Entertainment Тэцухико Ясуда произнес сакраментальную фразу "When it`s done". А потом добавил, что слишком много времени занимает отладка системы защиты от пиратов, поэтому японский гигант не успеет выпустить приставку вовремя. Затем масла в огонь подлил исполнительный директор Sony Говард Стрингер. Он заявил, что в настоящий момент компания занимается "тонкой настройкой чипов". После этого как из рога изобилия посыпались скороспелые выводы от разношерстных аналитических агентств, которые в качестве причины задержки указывали по большей части на проблемы с массовым запуском приводов Blu-ray. Наконец, точку в истории поставил президент Sony Computer Entertainment Кен Кутараги. 15 марта было официально объявлено, что выпуск PlayStation 3 перенесен на ноябрь этого года. Старт консоли нового поколения от Sony произойдет одновременно во всех регионах.

Очередной кризис в Atari



Когда-то с Atari все началось

Недостача $5 млн. по итогам третьего квартала серьезно ударила по карману Atari. Руководство издательства затеяло крупномасштабную серию увольнений, в результате которых рабочих мест лишились свыше 250 человек. Atari планирует меньше полагаться на внутренние подразделения и вкладывать больше денег в относительно недорогие внешние студии. Не исключено, что в скором времени будет продана одна из пяти следующих компаний: Melbourne House, Eden, Shiny Studios, Paradigm или Reflections.

Грядут продолжения God of War и SOCOM

God of War 2 и SOCOM 4 войдут в линейку продуктов, которые появятся в продаже одновременно с дебютом


Еще увидимся!

СЛУХОВОЙ АППАРАТ

А вот и PlayStation Portable 2 нарисовалась

В прошлом выпуске новостей мы уже писали о том, как представители Samsung проговорились о ближайших планах Sony. В минувшем месяце корейские электронщики тоже не держали язык за зубами. На сей раз произошла утечка информации относительно разработки PlayStation Portable 2. Оказывается, Samsung в настоящий момент создает для новой карманной приставки 4 Гб чип NAND flash.


А что, неплохая концепция! Еще бы найти место, куда вставить "флешку" на четыре гига...



PlayStation 3. Информацию о спецназовской игре косвенно подтверждает объявление Zipper Interactive о вакансиях дизайнера уровней и специалиста по искусственному интеллекту, которые должны уметь обращаться с девкитами для приставок нового поколения.

Целый питомник

Nintendogs продолжает ставить рекорд за рекордом. На сей раз - на территории старушки Европы. Игра разошлась там тиражом свыше 2 млн. экземпляров. Кстати, только в Японии мегауспешный проект приобрели почти 1.2 млн. пользователей. Также не стоит сбрасывать со счетов около 1.5 млн. американцев. К получившейся цифре следует добавить пару-тройку сотен тысяч покупателей из других регионов Земного шара, и мы получим как минимум свыше 5 млн. поклонников процесса воспитания виртуальных щенков по всему свету.



Самый главный цензор дал на игру добро

Карманные ready и fight



Совсем ручные!

Намерения Namco перевести Tekken 5 на PlayStation Portable постепенно обрастают вещественными доказательствами в виде скриншотов. Если раньше информация о портировании известного файтинга ходила на уровне слухов, то теперь она подтверждена официально и подкреплена несколькими подробностями. Проект будет называться Tekken Dark Resurrection. За основу разработчиками взята не игра для PlayStation 2, а более ранняя версия для игровых автоматов. Ожидается 30 бойцов (в том числе Драгунов и Лили, которых



не было в классическом Tekken 5), старые и новые арены, несколько новых шмоток для персонажей, а также введение дополнительных погодных условий. Также Tekken Dark Resurrection сможет похвастать тремя свежими режимами и полноценной многопользовательской игрой. Релиз назначен на третий квартал этого года.

Главное - найти крайнего

Руководство Microsoft тщательно проанализировало итоги неудачного старта Xbox 360 на востоке и решило попросить главного менеджера японского отделения Xbox Division Есихиро Маруяму покинуть столь ответственный пост. Освободившееся место займет Такаси Сэнсуй. До этого он был директором маркетингового отделения. Попавший в опалу Есихиро Маруяма теперь трудится на благо подразделения Entertainment and Devices.



Покидая директорское кресло, Есихиро Маруяму воспользовался служебным положением и прихватил с собой Xbox 360

Так хочет Семья



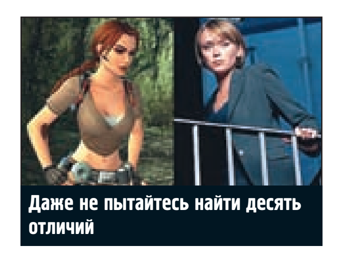
Эх, Фрэдо, Фрэдо, куда ты глядел, когда в папаньку твоего стреляли?

На полках магазинов еще не успел обосноваться первый The Godfather (PlayStation 2, Xbox, Xbox 360 и PSP), а исполнительный продюсер Дэвид де Мартини вовсю рассуждает о радужных перспективах второй и даже третьей части гангстерской саги от Electronic Arts. Если учесть, сколько денег издательство потратило на приобретение лицензий, то данный шаг выглядит вполне разумно. Главное, чтобы сериал не превратился в парад ежегодных эпизодов а-ля спортивные симуляторы FIFA, NHL, NFL, Tiger Woods и NBA.

Всегда быть за кадром - судьба моя

В Tomb Raider: Legend Лара Крофт заговорит голосом 29-летней британской актрисы Кили Хейвес (мало кому известный в России по сериалу Spooks), хотя до этого предполага-

лось, что ее озвучит Рэйчел Вайз ("Константин" и "Мумия"). Видимо, решающее значение сыграло умение придать интонациям английский аристократизм. Напомним, что The Last Revelation и Angel of Darkness озвучивала Джонелл Эллиотт, а в более ранних сериях все фразы Лариски произносила Джудит Гиббинс.


Даже не пытайтесь найти десять отличий

Вертикальные революционные горизонты


Не только подставка, но и подпитка

Компания Nintendo разослала по всему миру более тысячи девкитов для Revolution. Кстати, Nintendo Rev SDK kit распространяется по очень низкой цене - всего 2 тысячи долларов за штуку. Например, набор инструментов для второй PlayStation в свое время обходился разработчикам в $20 тыс. И еще одна "революционная" новость. Если верить слухам, то фигурирующая на всех фотографиях Revolution миниатюрная подставка существует не только красоты ради, но является еще и элегантным источником питания. Получается, что консоли нового поколения для работы необходимо располагаться в вертикальном положении?

Даешь больше интерактива!


Алекс Серопян грезит об огромных мирах X Quest

В недрах Spectrum MediaWorks зреет очень необычный проект. Бывший президент Warner Bros. Джим Банистер, режиссер Рон Хауард, генеральный менеджер NVIDIA Дрю Генри, породивший феномен Halo один из учредителей Bungie и Wideload Games Алекс Серопян, а также основатель Oddworld Inhabitants Лорн Лэннинг единой командой корпят над X Quest. Мало того, что за этим названием скрывается онлайновая RPG для PlayStation 3 и Xbox 360, так еще и доселе невиданное реалити-шоу для американского телевидения (канал Fox). Смысл ТВ-проекта заключается в следующем. Отбирается 14 человек, которые образуют две команды. В течение месяца они должны исследовать мир игры, выполнять различные задания, участвовать во всяких конкурсах и так далее. Но это не главное, основная фишка в том, что простые геймеры посредством X Quest смогут контактировать с участниками шоу и непосредственно влиять на ход событий. Игра должна появиться в продаже в первой половине 2007 года.

Все на сектор!



Почему бы Бразилии к пяти чемпионствам не прибавить шестое?

По старой доброй традиции в преддверии старта мирового первенства по футболу Electronic Arts выпустит соответствующий симулятор. Называться он будет 2006 FIFA World Cup Germany и появится на всех ныне здравствующих платформах, в том числе и на карманных консолях. Игра предложит пользователям 32 пробившихся в финальную пульку команды, 12 немецких стадионов и больше сотни реально существующих футболистов с улучшенной, по сравнению с предыдущей серией, анимацией. В режиме Global Challenge в качестве бонуса станут доступны звезды последних десятилетий, а также классические матчи Кубка мира прошлого столетия (наверняка дело не обойдется без Диего Марадонны). Выход 2006 FIFA World Cup Germany состоится в апреле, хотя Кубок мира стартует лишь 9 июня.

Боялись и уважали так, что закрылись

Анонсированный еще в 2004 году клон Grand Theft Auto под названием Fear & Respect (PlayStation 2 и 3 плюс Xbox и Xbox 360) приказал долго жить. Режиссер Джон Синглетон, а также мягкий и пушистый рэппер Снуп Догг не остались у разбитого корыта - издательство Midway тут же переключило звездную парочку на разработку другого, пока что безымянного, проекта.

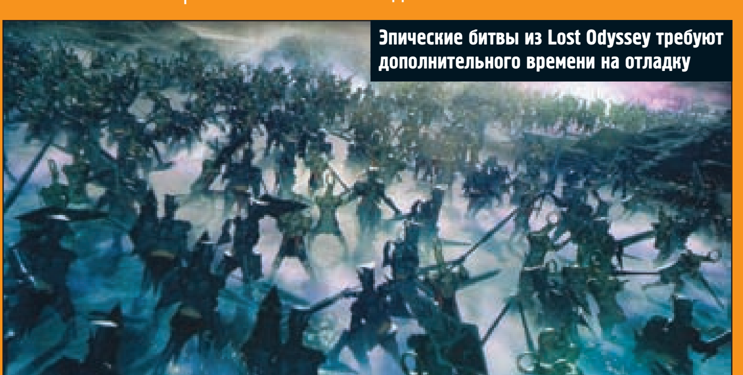
Докатался

Один из бывших начальников европейского отделения Gizmondo Стефан Эрикссон (напомним, его обвиняют в крушении компании и в тесной связи со шведской организованной преступностью) попал в аварию. Навороченная Ferrari Enzo за миллион долларов разбилась всмятку, однако бывшему "производителю" карманной приставки хоть бы хны. А ведь машина летела по трассе со скоростью 120-160 миль в час. Поговаривают, что Стефан участвовал в нелегальной гонке стритрейсеров, но к моменту прибытия полиции он уже сидел в пассажирском кресле и утверждал, что автомобилем управлял некий Дитрих, который, естественно, скрылся с места происшествия. Позже выяснилось, что на

неОТЛОЖКА

Роды откладываются

Релизы сразу нескольких игр для Xbox 360 были перенесены на 2007 год. Первой по счету идет Lost Odyssey от Microsoft, дата выхода которой отложена на первый квартал следующего года. В числе задерживающихся значатся Blue Dragon и Cry On от компании Mistwalker. Обе игры увидят свет только во второй половине 2007 года.


Эпические битвы из Lost Odyssey требуют дополнительного времени на отладку


А как здорово все начиналось!

успешно сработавшей подушке безопасности была найдена кровь Эриксcона, в которой содержалось 0.9 промилле алкоголя. Но это еще цветочки, ягодки поспели тогда, когда стало известно, что неподалеку от места ДТП сыщики обнаружили пустую пистолетную обойму. Сейчас американские органы правопорядка выясняют, имеет ли "вещдок" какое-либо отношение к горе-водителю Стефану Эриксcону.

Закон о приставочной старости



Таким мастодонтам никакие законы не помеха

С первого апреля в Японии вступит в силу недавно принятый закон, запрещающий продажу состарившихся электронных изделий. Под это понятие подпадают и "бэушные" консоли, которые были произведены до 1 января 2001 года. Стоить заметить, что в Японии рынок старых приставок приносил многомиллионную прибыль. Впрочем, бизнесмены нашли лазейку. Во-первых, закон не запрещает импортировать консоли на территорию других стран. Во-вторых, продажу можно преподнести в виде вполне легальной сдачи электроники в долгосрочный прокат.

И не надоело долгу все время звать?



Activision намерена издать на консолях нового поколения сразу два проекта из линейки Call of Duty. Третья часть поведает о высадке канадского десанта в Нормандии, а также расскажет о сражениях с немцами польских танкистов. Финалом военной эпопеи должно стать освобождение Парижа. Вполне вероятно, что релиз игры состоится одновременно со стартом PlayStation 3 на территории США. Второй проект называется Call of Duty: Modern Warfare и предназначен он в том числе для PlayStation 2 и первого Xbox. Как ни странно, но события игры перенесут нас с полей сражений Второй мировой войны на невидимый фронт современной борьбы с терроризмом. Ожидается эдакий Rainbow Six, но с меньшим уклоном в тактику и большим напором на экшн (вышибание дверей, перекрестный огонь, стрельба из минометов и корректирование координат для нанесения авиаударов).

DS Lite хочет почти вся Япония


Гражданочка, вас здесь не стояло! Небольшая очередь за DS Lite


Наиболее сообразительные запаслись спальными мешками

Покупательский спрос на недавно стартовавшую в Японии DS Lite оправдывает самые смелые прогнозы специалистов Nintendo. В первые дни продажи очереди достигали небывалых размеров. Кое-где своего часа ожидали аж 650 человек.

В течение первых двух недель в магазины было поставлено около 500 тыс. новых карманных приставок. К концу марта их количество возрастет до 1 млн. Опрос общественного мнения показал следующие результаты: 63.4% пользователей обычной Nintendo DS заявили, что им нравится внешний вид новой модели, причем 29.3% из них обязательно купят более миниатюрную консоль. 27.8% респондентов утверждают, что окончательное решение о приобретении они примут после того, как подержат DS Lite в руках. И лишь скромные 8.8% категорически против новой продукции Nintendo.

Чем мы хуже Nintendo и Sony?

Воодушевленные успехом Nintendo DS и PlayStation Portable высшие чины Namco Bandai Holdings планируют создать собственную карманную приставку. Причем консоль будет доступна геймерам только на японском рынке. Для этой цели холдинг заключил партнерское соглашение с известным оператором сотовой связи и производителем телефонов Willcom. Напомним, что в свое время Bandai пыталась запустить WonderSwan, но ничего хорошего из этой затеи у компании не получилось.



Пойдет ли безымянная консоль по стопам WonderSwan или же выберет иной путь развития?

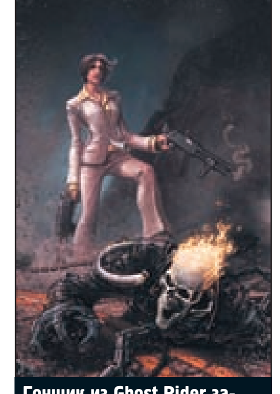
Вступайте в нашу бригаду

Европейское отделение Sony анонсировало для PlayStation Portable стратегический проект Gangs of London. Из названия нетрудно догадаться, что речь в нем пойдет о противостоянии лондонских банд. Пять организованных преступных группиро-



А где русские братки в спортивных трико и кожаных куртках поверх вязанных бабушками свитеров?

вок Cockney, Triad, Yardie, Russian и Pakistani на протяжении 60 кровопролитных миссий будут делить между собой сферы влияния в городе. В отличие от той же Grand Theft Auto: Liberty City Stories, в Gangs of London не надо самому стрелять из пистолетов-автоматов и месить противников кулаками и ногами. Достаточно при помощи интерактивной карты послать молодчиков выполнять то или иное задание.



Гонщик из Ghost Rider заключил сделку с Адом, пообещав жизнь отца в обмен на свою душу. Тот еще набор антигероев получается

Новый хозяин тьмы

В предыдущем номере в разделе новостей вы могли прочитать о том, что издательство Majesco Entertainment продало какой-то неизвестной компании права на выпуск в конце 2006 года игры The Darkness (Xbox 360 и PlayStation 3). Выяснилось, что проект амбициозной шведской компании Starbreeze Studios достался 2K Games (подразделение Take-Two Interactive) за $8 млн. А вот свежеиспеченные владельцы Ghost Rider так и не дали о себе знать.

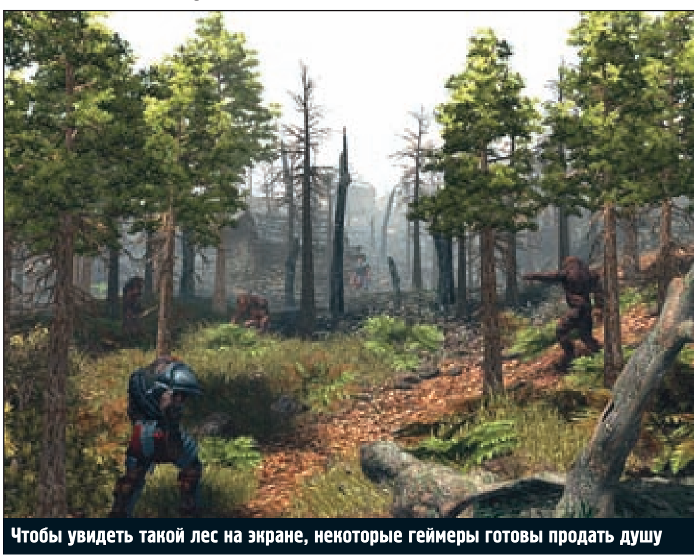
Спасаем столицу игорного бизнеса



Похоже, тактика проведения спасательных операций не изменилась ни на йоту

Ubisoft Entertainment признала результаты продажи Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown на различных консолях в целом успешными и дала разработчикам отмашку на создание нового эпизода спецназовского сериала. Называется он Rainbow Six: Vegas и затачивается как под старушку PlayStation 2, так и под приставки следующего поколения. Новая графика, более продвинутая физическая модель и расширенные сетевые возможности входят в стандартный набор обещаний. Что касается сюжета, то в игре поведают о том, как террористы смогли захватить в заложники население целого Лас-Вегаса. Небольшая справка: сейчас в городе проживает около 360-370 тыс. человек. Чувствуем, сражения развернутся нешуточные. Более подробно об игре читайте в следующем номере "Консоли".

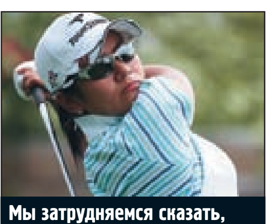
Gothic 3 пожалует на Xbox 360



Чтобы увидеть такой лес на экране, некоторые геймеры готовы продать душу

Президент JoWooD Productions Альберт Сеидл поведал о том, что его компании поступило предложение за внушительную сумму продать Microsoft все права на портирование Gothic 3 с PC на Xbox 360. До этого издательство даже не думало о приставках нового поколения, а теперь всерьез рассматривает вариант переноса еще не завершенной игры на консоли.

Не Тайгером Вудсом единым...

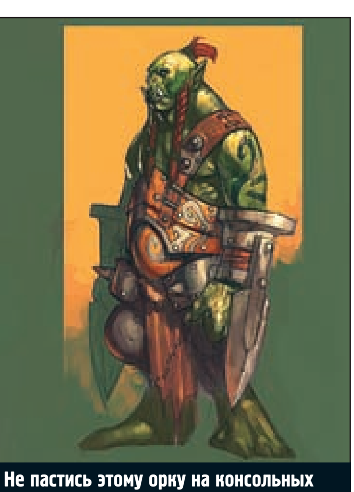


Мы затрудняемся сказать, младшая ли это сестра или старшая

Среди стартовых игр для PlayStation 3 окажется пока что безымянный симулятор гольфа. Проект зреет в одном из внутренних подразделений компании SEGA и сейчас может похвастать лишь наличием лицензии от популярных в Японии гольфистов из семьи Миядзото. В игре дадут выступить на виртуальном международном чемпионате мира за сестер Юсаку и Ай, а также за братца Киеси.

Еще один рекорд от Nintendo

За последние три месяца свыше 1 млн. владельцев Nintendo DS воспользовались Wi-Fi-соединением. Если вести подсчет коннектов, то их количество за отчетный период перевалило за отметку в 27 млн. Самыми популярными онлайновыми играми считаются Mario Kart DS и Tony Hawk's American Sk8land.



Не пастись этому орку на консольных лугах

Сказал, как отрезал

Активно гулявшие в последние месяцы по Сети слухи о портировании онлайновой RPG World of Warcraft на Xbox 360 так и остались чьими-то несбыточными мечтами. Далеко не последний человек в Blizzard Entertainment Пол Сэмс заявил, что при всем желании перенос игры с PC на приставку нового поколения невозможен из-за существенных различий в архитектуре этих двух платформ.

Дискотека

Только у нас самые свежие диски!

В нашем календаре указаны предварительные даты американских релизов (некоторые из этих игр уже могли выйти в Японии). Если кто-то из издателей решит перенести сроки выхода, значит такая их издательская воля и ничего уж тут не поделаешь.

КАЛЕНДАРИЗМ

Почетный значок сиквела
Фанаты считают часы до выхода. Значок выдается ожидаемым сиквелам.

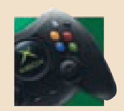
Вы знаете эту игру?
Хит, середнячок или полная ерунда? Кто его знает. Эдакая темная лошадка. Проекты, от которых неизвестно что ждать.

Хит!
Вот выйдет эта игра, на вырученные деньги разработчики построят себе небольшой замок в Альпах, а мы сделаем недельный запас еды и усядемся играть-играть-играть... Потом быстренько сбегаем в магазин за едой и снова играть.



PLAYSTATION 2

	Игра	Издатель	Жанр	Дата выхода
	Dynasty Warriors 5 Empires	KOEI	Strategy	28 марта
	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Tactic	28 марта
	Kingdom Hearts II	Square Enix	RPG	28 марта
	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Shooter	28 марта
	Beatmania	Konami	Dance/Arcade	30 марта
	EyeToy: Chat	SCE	EyeToy	1 апреля
	Garfield: Saving Arleene	Hip Interactive	Action	3 апреля
	Major League Baseball 2K6	2K Sports	Sport Sim	3 апреля
	MotoGP 4	Namco Bandai	Racing	4 апреля
	Tourist Trophy	SCE	Racing	4 апреля
	NBA Ballers: Phenom	Midway	Sport Sim	5 апреля
	IHRA Drag Racing: Sportsman Edition	Bethesda Softworks	Racing	10 апреля
	Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	Action/Adventure	11 апреля
	Hummer Badlands	Global Star	Racing	11 апреля
	Metal Saga	Atlus Software	TRPG	11 апреля
	Monster Rancher EVO	Tecmo	RPG, Strategy	11 апреля



XBOX

	Far Cry Instincts Evolution	Ubisoft	FPS	28 марта
	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Tactic	28 марта
	Painkiller: Hell Wars	DreamCatcher Interactive	Shooter	28 марта
	Warpath	Groove Games	FPS	28 марта
	Major League Baseball 2K6	2K Sports	Sport Sim	3 апреля
	NBA Ballers: Phenom	Midway	Sport Sim	5 апреля
	IHRA Drag Racing: Sportsman Edition	Bethesda Softworks	Racing	10 апреля
	Army Men: Major Malfunction	Global Star	TPS	11 апреля
	Classified: The Sentinel Crisis	Global Star	FPS	11 апреля
	Hummer Badlands	Global Star	Racing	11 апреля
	OutRun 2006: Coast 2 Coast	SEGA	Racing	11 апреля
	Real World Golf	Valcon Games	Sport Sim	11 апреля
	Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	Card	11 апреля
	The King of Fighters NeoWave	SNK Playmore	Fighting	11 апреля
	Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	Action/Adventure	11 апреля
	Battlestations: Midway	Eidos Interactive	Action	15 апреля



GAMECUBE

	Harvest Moon: Magical Melody	Marvelous Interactive	Adventure	28 марта
	Yoot Saito's Odama	Nintendo	Pinball	10 апреля
	2006 FIFA World Cup	Electronic Arts	Sport Sim	24 апреля
	Major League Baseball 2K6	2K Sports	Sport Sim	24 апреля
	Rampage: Total Destruction	Midway Games	Arcade	24 апреля
	One Piece: Pirates Carnival	Bandai	Party	25 апреля



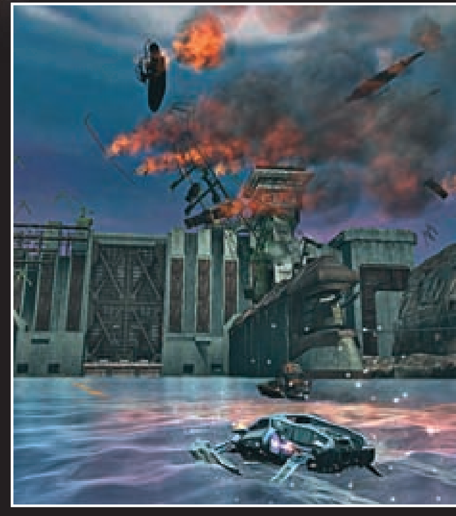
SPY HUNTER: NOWHERE TO RUN



Жанр	Action/Racing
Издатель	Midway
Разработчик	Terminal Reality
Платформа	PlayStation 2, Xbox
Дата выхода	Июнь 2006
Сайт	Нет

Spy Hunter - сериал с многолетней историей. Наверняка кто-то из читателей гонял еще пиксельную машинку по опасным трассам в восьмибитные времена. Средство передвижения обладало интересной возможностью трансформироваться в катер, но суть задания от этого не сильно менялась: дойти до конца, на ходу расстреливая все, что можно.ext

Грядущая версия игры обладает важным отличием по сравнению с предшественницами - отныне можно будет путешествовать на своих двоих. На подобный шаг разработчики пошли, скорее всего, по двум причинам. Во-первых, чтобы элементарно разнообразить геймплей. Во-вторых, в 2007 году нас ожидает одноименный фильм Джона Ву с Дуэйном Джонсоном в главной роли, и актер не удержался от соблазна подарить свое лицо главному герою, Алексу Декеру. Понятно, что светить лицензированной физиономией ему проще на свежем воздухе, нежели из салона автомобиля.



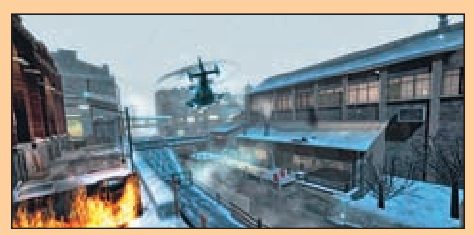
URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE



Жанр	FPS
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Rocksteady
Платформа	PlayStation 2, Xbox
Дата выхода	30 июня 2006 (Европа), III квартал 2006 (США)
Сайт	Нет

Выбор названия для новой игры - задание непростое. Неудивительно, что проект, известный сперва как Roll Call, а потом - как Zero Tolerance, получил окончательное имя Urban Chaos. Это словосочетание как нельзя лучше описывает происходящие события: полный беспредел в рамках отдельно взятого мегаполиса.

Окончательно распоясавшиеся банды не только терроризируют местных жителей, но и совершенно не боятся представителей закона. Посему главный герой Ник Мэйсон не постесняется утихомирить одного-другого гопника свинцовыми аргументами. А если кого-то удастся схватить живьем, руководство незамедлительно оценит смелость и стальные нервы нашего подопечного, наградив его, например, новыми заданиями. Всего ожидается двенадцать основных и шесть бонусных миссий, где есть возможность открыть ранее недоступное оружие.



Задания не всегда будут сводиться к отстрелу всех подозрительных личностей. Нередко предстоит обеспечивать прикрытие представителям других экстренных служб - медикам или пожарным. Преступники (которые своим дизайном навевают воспоминания о Manhunt) не стесняются брать заложников и прикрываться ими, как щитом, так что иногда придется повременить с выстрелами, выжидая удобного момента.

Вряд ли Urban Chaos станет откровением, но на крепкий и красивый боевичок от первого лица можно смело рассчитывать уже сейчас. ©

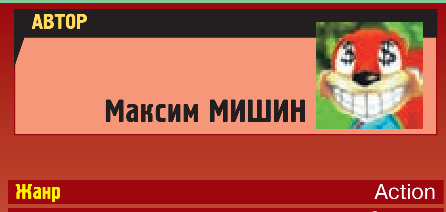




На колесах все же придется провести немало времени, но в этой части игры царят консерватизм и простые, но увлекательные игровые принципы. Неплохо вооруженный стальной конь поможет подобраться к пункту назначения как можно ближе, продираясь сквозь плотный трафик недружелюбных автомобилей. Там, где бронекатер не промчится, пройдет человек, отдаленно напоминающий Скалу. С ловкостью матерого реслера он обезоруживает своих противников и неаккуратно роняет их вниз головой, усыпая пол свежевыбитыми зубами. Для не терпящих рукоприкладства эстетов есть кое-какой выбор огнестрельного оружия, но толку от него гораздо меньше.

Игровые локации выглядят на удивление приятно, по крайней мере, изобилия пустых унылых коридоров мы не заметили. Со спецэффектами тоже относительный порядок - гонки с препятствиями сопровождаются красочными взрывами тех, кто попытался роль этих самых препятствий исполнить. По всему видно, что потенциал у проекта есть. Важно лишь не пытаться протолкнуть игру за счет узнаваемого лица, а довести все перспективные начинания до логического завершения. ©





АВТОР

Максим МИШИН

Жанр	Action
Издатель	EA Games
Разработчик	EA Tiburon
Платформа	PlayStation 2, Xbox, Xbox360, GameCube
Дата выхода	Июль 2006
Сайт	Нет

SUPERMAN RETURNS: THE VIDEOGAME

Electronic Arts заполучила себе в коллекцию еще одну известную лицензию: на сей раз в ее владения перешел главный представитель профсоюза защитников Земли - Супермен. А значит, летом нас ожидает стандартный тандем из перенасыщенного спецэффектами фильма и аналогичного игрового придатка.

Доверив разработку команде, ранее работавшей над Madden NFL, издатель пошел на изрядный риск. Но студия Tiburon готова доказать, что способна создавать не только идеальные спортивные симуляторы. В новом проекте разработчики постараются построить большой город, живущий собственной жизнью. Игрок в роли Супермена волен делать что угодно, главное - периодически подрабатывать по профессии, то есть уничтожать врагов человечества. Иначе от мегаполиса останутся одни руины: масштаб потенциальных разрушений можно оценить по скриншотам.

Список доступных действий впечатляет: можно летать, стрелять из глаз лучами, ворочать неподъемные элементы местных небоскребов и выполнять еще целую кучу классических для Кларка Кента приемов. Примечательно, что и набор миссий будет различаться по степени значимости каждой спецспособности в конкретном случае.

На данном этапе смущает лишь отсутствие какой-то конкретной информации о графике проекта. Немногочисленные скриншоты обещают лишь достаточно эффектные заставки, но, как будут выглядеть потасовки Супермена с суперзлодеями, сказать пока проблематично. Остается надеяться, что к технической стороне дела разработчики подойдут со свойственной им ответственностью. ©





ДЕТИ АТОМА НИКАК НЕ НАИГРАЮТСЯ

Слабый никогда не прощает. Прощать - свойство сильных.
Мохандас Карамчанд Ганди



АВТОР
Владимир ЧАПЛЫГИН

Жанр	Action
Издатель	Activision
Разработчик	Z-Axis Studios, Hypnos, WayForward, Amaze
Платформа	PlayStation 2, Xbox, GameCube, Xbox 360, Nintendo DS, GameBoy Advance
Дата выхода	26 мая 2006
Сайт	Отсутствует

Первые трейлеры "Людей Икс: Последнее противостояние" дожидаются своей очереди в будках киномехаников. Но это нисколько не помешало Activision с помпой анонсировать игру под рабочим названием X-Men: The Official Movie Game. Особо рьяные киноманы успели вдоль и поперек изучить скриншоты и понять, чего следует ожидать от пока что притаившегося в тени фильма.

Свой путь

Игра не будет полностью копировать события грядущей ленты. В X-Men: The Official Movie Game действие развернется между второй и третьей частями голливудского блокбастера. Activision не поскупилась выделить средства на приглашение в качестве сценариста одного из легендарных создателей комиксов Криса Клермона. Новоиспеченный девелопер тесно сотрудничал с автором фильма, так что сюжеты будут органично дополнять друг друга.

Раскрытые секреты "Фабрики грез"

Одного ярко выраженного главного персонажа не предвидится. Бремя лидерства примерно в равной степени между собой разделят три героя: Росомаха, Ночной Змей и Айсберг. Обычно в игровой индустрии принято сначала мастерить уровни, а потом подстраивать под них геймплей и управление.

Сборная солянка разработчиков (каждая компания курирует по одной или несколько платформ), наоборот, делает ставку на того или иного члена команды "Людей Икс" и затачивает дизайн уровней под его характерные особенности. При этом программисты и моделлеры не забывают прокладывать мостики между фильмами: в одном месте мелькнет знакомая картинка из второго эпизода, в другом появится точная копия декораций из третьего.

Впрочем, это всего лишь мелкие детали. Полный вариант сюжета держится в секрете. Известно лишь то, что Росомаха на время отделится от остальных Людей Икс и займется решением личных проблем. Хотя ближе к концу объекты персональной вендетты все равно совпадут с целями дружины профессора Ксавье. А еще в игре дадут понять, почему Ночной Змей не будет участвовать в третьем фильме.

Вместе, но такие разные

По сравнению с предыдущими играми значительно улучшилась боевая система. На героя постоянно будут наседать стаи врагов. Впрочем, им есть что противопоставить. Росомаха может разделаться с ними при помощи комбинации легких и тяжелых ударов, смертоносных прыжков или же специальной атаки, которая позволяет пробиться сквозь плотные неприятельские ряды. Если придется обороняться, то в запасе на такой случай имеются классический блок и кувырки в сторону. О состоянии персонажа свидетельствуют две полоски здоровья (одна для легких, другая для тяжелых повреждений) и особая шкала, обозначающая степень ярости. Чем выше количество поверженных противников на счету, тем больше шансов озвереть и обрушиться на супостатов с так называемой "атакой гнева".

Стиль прохождения за Ночного Змея значительно отличается от брутальных разборок Росомахи. Здесь ставка делается на стремительные движения, акробатику и эквилибристику. Айсберг на некоторых уровнях так и вовсе будет кататься по льду в узких туннелях или же вести битву в воздухе на больших открытых пространствах. Кое-где мутант способен развить скорость до 110 км/ч.

Получается, что перед нами предстанет не одна, а целых три игры, так как каждый из трех персонажей отличается от товарищей как небо и земля. Разработчики планируют сделать 28 уровней. Почти по десять локаций на брата - достаточно неплохой улов. ©


Две стихии сошлись не на жизнь, а на смерть



АВТОР

Neon Knight

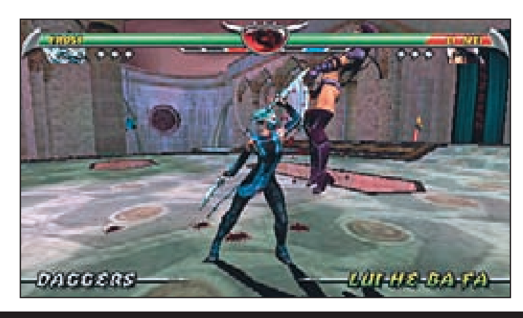
Жанр	Fighting
Издатель	Midway
Разработчик	Midway
Платформа	PSP
Дата выхода	III квартал 2006
Сайт	www.mortalkombatonline.com

MORTAL KOMBAT: UNCHAINED

Хотя с момента первого официального упоминания PSP-версии одиозного файтинг-сериала Mortal Kombat минул почти год, необходимые для полной картины детали Midway обнародовала совсем недавно. Как и ожидалось, речь идет о переработанной и дополненной Mortal Kombat: Deception.

В соответствии с предусмотренными для подобных случаев традициями, ожидаемые изменения будут носить косметический характер. Список играбельных персонажей пополнится шестью новичками, которых все знают как облупленных по предыдущим частям: Kitana, Jax, Frost, Blaze, Goro и Shao Kahn. К знакомым режимам добавится Endurance Mode, а также встречавшийся ранее Konquest Mode и мини-игры - Chess и Puzzle Kombat. Сам игровой процесс сохранится без видимых трансформаций. Авторы предложат геймерам индивидуальный набор боевых стилей для каждого героя, многоярусные арены со множеством интерактивных (в том числе опасных для здоровья) элементов и, само собой разумеется, традиционные всенародно любимые приемы добивания поверженного противника. Относительно сюжета следует отметить, что удивить поклонников МК очередной порцией концентрированного маразма достаточно сложно, поэтому история о чудесном воскрешении неистребимого зла и устроении в честь данного события очередного смертельного турнира навряд ли вызовет хоть какие-то эмоции, как у простых игроков, так и у преданных фанатов. Что касается мультиплеера, то его планируется ввести в обращение посредством Wi-Fi.

В конечном итоге - знакомый геймплей, неплохая графика, толика своеобразного шарма и полное отсутствие оригинальности. Похоже, в "лице" Unchained нас ждет лишь плановое расширение вселенной Mortal Kombat без особых прорывов и откровений. Может, оно и к лучшему: проверенное временем качество тоже дорогого стоит.



АВТОР

Neon Knight

Жанр	Action
Издатель	TBA
Разработчик	Mindware Studios
Платформа	X360
Дата выхода	2006
Сайт	www.voodoonights.com

VOODOO NIGHTS

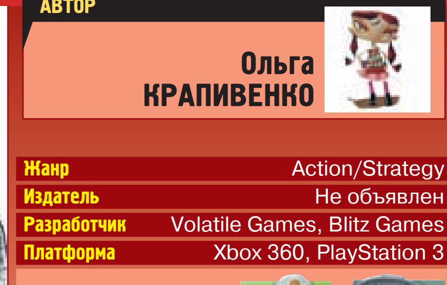




Жить и трудиться на благо общества по принципу "огнем борись с огнем" - таков путь Джека и Сэмуэля, двух полицейских, сражающихся против преступности ее же методами. Они сеют смерть и разрушение. Но им это, похоже, нравится.

Завязка остросюжетного триллера от создателей Cold War вполне банальна, хотя в то же время весьма любопытна. Двое копов, взваливших на себя ответственность вершить правосудие без суда и следствия, преследуют ставшую известной благодаря особой кровожадности банду, участники которой, помимо прочего, балуются магией Вуду. Это же сверхъестественное мастерство постепенно перенимают у своих жертв наши герои, добавляя к внушительному арсеналу огнестрельного оружия способность наносить урон врагам за счет волшебных заклинаний. Однако во главу угла поставлено совсем иное, а именно - teamplay. Игрок управляет одновременно двумя персонажами (вторым - с помощью приказов), свободно переключаясь на любого из них по мере необходимости. При этом в правой верхней части экрана постоянно висит окошечко, показывающее окружающий мир глазами оставленного на временное попечение AI персонажа. Решение практически всех встречаемых на пути загадок сводится именно к применению совместных усилий, и зачастую одному герою потребуется от другого прикрытие огнем. Разработчики обещают, что подобный расклад не возымеет пагубного воздействия на динамику игрового процесса, и поводов для сомнений у нас пока что нет.

В целом проект выглядит перспективно и заманчиво, особенно если принимать во внимание мистическую атмосферу, которая должна будет сопровождать действие. Закроем глаза на кажущуюся примитивность storyline, равно как и на вторичность некоторых элементов геймплея (слоу-мо форева) и пожелаем разработчикам поскорее определиться с издателем, а также со сроками релиза. ©



АВТОР
Ольга КРАПИВЕНКО

Жанр	Action/Strategy
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Volatile Games, Blitz Games
Платформа	Xbox 360, PlayStation 3
Дата выхода	Начало 2007 (США, Европа)
Сайт	www.volatilegames.com

МЕНЬШЕ НАРОДА - БОЛЬШЕ КИСЛОРОДА

Зомби - это чума, порожденная человеческой расой. Если повезет - вы останетесь в живых, если нет - превратитесь в гниющего плотоядного монстра.

Макс Брукс. "Пособие по выживанию для зомби"

Упомянутая в эпиграфе книга может стать незаменимым руководством по грамотной обороне, если однажды утром вы проснетесь и обнаружите, что практически все жители города попали под действие биологического оружия и превратились в зомби.

Тем же, кто станет жертвой секретных разработок военных вирусологов и окажется "по ту сторону баррикад", можем смело порекомендовать к подробному изучению проект Possession от компании Blitz Games. Ведь именно здесь вас научат, как обратить людей в себе подобных, как быстро и с минимальными потерями захватить населенный пункт и как оперативно избавиться от военных, решивших с помощью напалма нейтрализовать очаг поражения.





Уличный брейк-данс

Дело корпорации Umbrella живет и процветает

История, описываемая в Possession, чем-то напоминает триллер Дэнни Бойла "28 дней спустя". Четверо активистов проникли в секретную лабораторию корпорации Prometheus. Их цель отснять на камеру и передать СМИ информацию о чудовищных опытах, проводимых в недрах компании, и об изобретении неизлечимого вируса, в мгновение ока превращающего венец природы в остервенелое существо, одержимое желанием нападать, грызть и убивать. Однако столь благородные намерения были немедленно пресечены охранниками, которые схватили борцов за права животных и передали ученым в качестве новых подопытных.

В результате генетических экспериментов один из участников был преобразован в существо Enslaver. Он способен заражать вирусом людей, делая из них мертвецов-каннибалов, а также управлять и видоизменять зомби. Сбежав из лаборатории, Enslaver отправляется в город, чтобы создать мощную армию и стереть с лица земли корпорацию Prometheus.

Я - зомби!

Еще недавно зомби были просто автоматами, руководствовавшимися инстинктом, теперь же они превратились в стаю, у которой есть вожак в вашем лице. Многие из мертвецов с горем пополам научились держать огнестрельное оружие и давить на спусковой крючок, но, как и прежде, они не могут принимать решения самостоятельно. Исходя из этого, вам предстоит заниматься не только геноцидом всех и вся, постоянно пополняя ряды подчиненных, но и разрабатывать душераздирающие военные проекты. Вы не только сможете отдавать мертвецам команды вроде "следовать", "охранять территорию" или "атаковать врагов", но и видоизменять зомби, превращая их в сильных и умных монстров.

Центральное место в игре занимает стратегическое планирование. Ведь в числе ваших подчиненных отнюдь не три калеки в два ряда, а сотни оживших мертвецов. Да и люди тоже далеко не идиоты. На борьбу с героем власти отправят все доступные силы. Сначала порядок на улицах попытается восстановить полиция, если у них возникнут пробле-


Ой, девушка, вы случайно у Джоджа Ромеро не снимались?


А лидером в нашем марафонском забеге стал спортсмен из Кении

мы, то подключатся бойцы SWAT. Если же и им не удастся перестрелять всех мертвецов, то за дело возьмутся агенты ФБР. И если очаг поражения вирусом будет по-прежнему разрастаться, в бой пойдет национальная гвардия, а затем и тяжелая артиллерия американской армии. Мирные жители также не останутся в стороне и не будут спокойно стоять, ожидая, когда их сожрут. Вместо этого они станут формировать отряды сопротивления и активно сотрудничать с военными.

Кстати, партизанская деятельность, по словам авторов, получит весьма интересную реализацию. Люди будут собираться в группы, вооружаясь всеми доступными средствами, строить на улицах баррикады, прятаться в укрытия, а также устраивать засады и ловушки. Поэтому, если вы вдруг заметите, что, например, стоит себе такой добрый с виду дяденька на стоянке, зачем-то шваброй по газону елозит, знайте - это все не спроста. Стоит зомби подойти ближе, как человек побежит бить тревогу, а его товарищи взорвут все находящиеся поблизости автомобили. Такому субъекту следует заехать по голове до того, как проснется его гражданская бдительность, иначе рискуете потерять треть своей армии.

AI противников находится на очень высоком уровне. Канули в лету времена, когда вас пытались остановить детскими заслонами, а военные хаотично метались по уровню, стреляя куда ни попадя.

Dead City

Город отличается исполинскими размерами. При этом он отнюдь не представляет собой безжизненный ландшафт с тремя улицами, пятью нарисованными домами и десятком воткнутых деревьев. Здесь есть жилые кварталы, магазины и бизнес-центры, заводы, станции метро, автостоянки, парки, культурные и общеобразовательные учреждения, здания муниципалитета, рестораны, клубы и даже канализационная и энергосистемы. Это, в свою очередь, открывает неограниченные возможности в построении стратегии и тактики нападения и ведения боя. Например, если взорвать здание местной телекомпании, то люди из отдаленных районов не узнают о том, что на центральных улицах города творятся беспорядки и разгуливают зомби. Соответственно они, ни о чем не подозревая, продолжат заниматься повседневными делами, вместо того чтобы бежать в оружейный магазин, расставлять капканы на газоне возле дома и заколачивать досками окна и двери. А если вам удастся совершить диверсию на электростанции и обесточить улицы, то ночью людям будет труднее ориентироваться и они, например, не сразу смогут разобрать, что им навстречу идет мертвец, а не обычный человек. Ну, а с помощью канализационной системы можно проложить наиболее удобный путь к жертвам: на одной улице нырнули в люк, затем в соседнем проулке, где-нибудь за спинами полицейских, грациозно из люка вынырнули и всех покусали. Правда, тут нужно учесть тот факт, что во время своего великого перехода в канализации можно нарваться на злобных и дурно пахнущих партизан, которые постараются исполнить свой патриотический долг по заготовке скальпов.

Готовьте вилки и ножи

Несомненно, Possession - весьма неординарный проект и может предложить нам много новых и интересных возможностей. Это игра для тех, кто не определился, за что он любит людей (за душевную красоту или за вкусные потроха), а также для тех, кто считает справедливым выражение про "больше кислорода". Несметная армия голодных зомби ждет ваших приказаний!

©



СОЛДАТЫ, СТРОЙСЯ!



При помощи Mutation Energy игрок способен преобразовывать зомби в один из пяти видов мутантов.

Shambler - зомби, которые с момента своего появления в 1968 году в фильме "Ночь живых мертвецов" по сей день, спотыкаясь и приволакивая ноги, бродят по экранам. Они медлительны, неуклюжи, слабы, и их интеллект ограничивается уровнем основных инстинктов. По отдельности они не представляют особой опасности, но в массе являются реальной угрозой. К слову, восставшие мертвецы могут пользоваться оружием, если "произошли" от вооруженных людей.

Runner - эти зомби сильны, нападают молниеносно и движутся с нечеловеческой скоростью. На пути к добыче для них не существует препятствий, поскольку, в отличие от Shambler, эти существа могут преодолевать заграждения, взбираться на любые возвышенности и выбивать двери и окна.

Bloater - разложение трупа способствует скапливанию внутри тела ядовитого газа. Этот вид мутации приводит к тому, что при соприкосновении с целью зомби взрывается. В свою очередь, высвободившийся вредный газ способен заразить любого человека в пределах радиуса действия.

Shredder - этот вид мутации позволяет преобразовать мертвую плоть в своеобразную боевую машину. Shredder способен проникнуть в любое место и подняться на любую (даже вертикальную) поверхность. С его помощью игрок может проводить разведку местности, вычисляя местоположение врагов и ловушек.

Monster - огромная и невероятно сильная тварь. Ее единственная цель - разрушение. Монстр без труда может поднять и швырнуть автомобиль или проломить стену.

Интересно, что и сам игрок может мутировать, принимая различные препараты корпорации и приобретая новые возможности. С ростом силы героя увеличивается мощь всех подконтрольных зомби, и они также получают новые способности.

Mortal Kombat: Armageddon



АВТОР

Максим МИШИН

Жанр	Fighting
Издатель	Midway
Разработчик	Midway
Платформа	PlayStation 2, Xbox
Дата выхода	Октябрь 2006
Сайт	www.midway.com

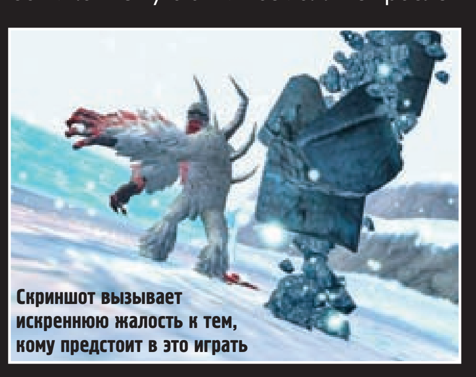
Ваши души отныне мои!
Эд Бун обращается к фанатам.



ЛЕКАРСТВО ОТ РАДОСТИ

Дела Mortal Kombat в последнее время идут не так плохо. То есть - плохо, но не так чтобы уж очень. Довольно крепкие Deception и Shaolin Monks позволили надеяться если не на возрождение, то на достойную старость сериала. Но неутомимый Эд Бун, похоже, забыл свои прошлые ошибки и решил скормить фанатам еще один эпизод своей бесконечной саги. Увы, но все указывает на еще один виток кризиса идей.

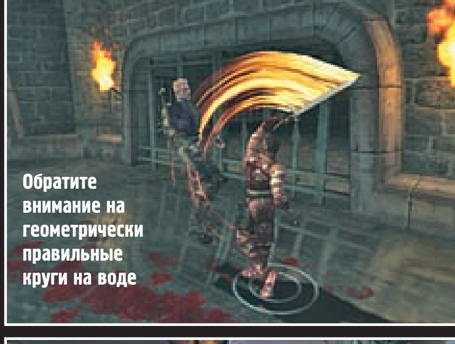
Подтверждающие это примеры находятся с пугающей легкостью. Достаточно взглянуть хотя бы на первый пункт в списке достоинств грядущего проекта - количество бойцов. Почти шестьдесят мордоворотов, готовых рвать друг друга на куски ради затерявшихся еще где-то в двухмерных проектах идеалов. Все, кто когда-либо засветился в сериале, включая боссов. Разработчиков не пугают ни возможные проблемы с балансом, ни необходимость присваивать индивидуальную манеру поведения персонажам, у которых ее в принципе быть никогда не могло (все помнят многочисленных разноцветных ниндзя). Что-то новое для сериала можно усмотреть лишь в режиме создания своего неповторимого воина.

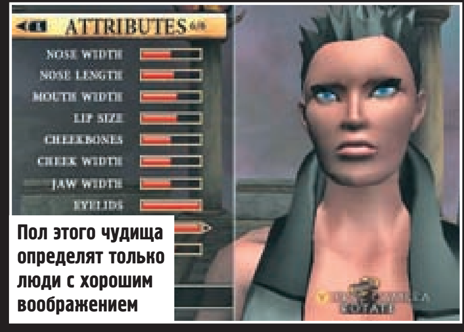

Скриншот вызывает искреннюю жалость к тем, кому предстоит в это играть

При этом господин Бун подчеркивает, что играть за любого бойца будет не только интересно, но и весело. Последнее, впрочем, также вызывает сомнения - боевая система со времен Deception претерпит лишь косметические изменения. Например, появится возможность отбить выпад соперника и быстро перейти в контратаку. В немногочисленных роликах герои активно дерутся в воздухе и плюют на законы физики, перехватывая инициативу ведения поединка уже на подлете к врагу. Определенные надежды возлагаются и на упомянутый конструктор персонажей, так как, помимо внешности, можно подобрать и необычный боевой стиль с тем ассортиментом движений, который подходит именно под вашу манеру ведения боя.

Отчасти возможность создания воина скажется и на Fatality. Устав экспериментировать с количеством добиваний, разработчики сместили акцент в сторону продолжительности оных. Теперь позволят умерщвлять противников не только одним сокрушительным выпадом, но и с методичностью маньяка разрывая его тело на куски. Литры бутафорской крови прилагаются.

Не отказались разработчики и от сюжетного режима. Теперь поединки будут проходить непосредственно на месте встречи, без переноса на отдельный боевой экран. По сути - примитивный beat'em up, как режим Devil Within в Tekken 5, но


Обратите внимание на геометрически правильные круги на воде



Пол этого чудища определят только люди с хорошим воображением

если для японцев подобный промах стал единственным и на общем качественном фоне малозаметным, то для Midway это будет лишь еще одним вкладом в и без того полную копилку недостатков. Впрочем, не факт, что он вообще в эту копилку уместится, потому что там уже заранее вольготно расположилось визуальное оформление. Еще два года назад в Deception графика была не самой первой свежести, и время до выхода Armageddon явно не идет картинке на пользу. Пустынные серые арены, посредственная анимация и ужасающие низкополигональные монстры в сюжетном режиме с тамошними же убогими локациями отбивают все желание ждать эту игру.

Эд Бун неоднократно подчеркивал, что Armageddon завершит первую часть повествования о вселенной Mortal Kombat. Следующие эпизоды, скорее всего, появятся на консолях нового поколения, и хочется верить, создатели пересмотрят пропахшие нафталином игровые принципы сериала. Что же до Armageddon, то игра даст самым преданным фанатам ответы на все накопившиеся вопросы к сюжету. Остальным тут ловить нечего, разве что временное затишье в жанре способно привлечь к Mortal Kombat новых поклонников. Armageddon неизбежен. Смиритесь. ©



АВТОР

Максим МИШИН

Жанр	Strategy/Life sim
Издатель	Microsoft
Разработчик	Rare
Платформа	Xbox 360
Дата выхода	Ноябрь 2006
Сайт	Нет

ЗООПАРК НА ПРОГУЛКЕ



Цветочки луговые, мирные стада
И мышки полевые снуют туда-сюда.
Не встретишь прелестней местечек.
М/ф "Пес в сапогах"

Можно по-разному относиться к тому, что Rare из-под крыла Nintendo перешла к Microsoft. Кто-то считает, что студия поставила на творческом подходе к разработкам жирный крест, а кто-то надеется, что неописуемые финансовые возможности издателя помогут создавать проекты еще на порядок качественней. В реальности эти два противоположных мнения имеют равные шансы на существование, потому как последние разработки Rare хоть и вылизаны до блеска, но, по большому счету, лишь повторяют старые идеи.

Rare собирается возродить свою репутацию гениальных творцов весьма нестандартным способом: взяв за основу лицензию на детское телешоу. Сомневающиеся могут успокоиться сразу - в очередной пресный платформер новая игра не превратится. Слишком сложно придумать в этом жанре что-то новое, потому разработчики обратили взор в сторону стирающей жанровые границы концепции. Под покемонским лозунгом "Catch them all" объединились Harvest Moon и солидная банда плюшевого зверья, сбежавшая из магазина игрушек. Игрок же исполнит роль дальновидного стратега-агронома, помогая обустраивать живность на новом месте.

В наше распоряжение отдадут небольшой остров, который по злой прихоти судьбы совершенно не пользуется популярностью у животных. Первым делом заброшенный на целину герой должен решить, как привлечь первых посетителей, имея в руках одну лишь лопату. Загнать строптивое зверье силой вот этим самым оружием пролетариата? Не выйдет - здесь царит пацифизм, а каждый биологический вид обладает характером, и если что будет ему не по нраву, то надолго на острове удержать его не получится.

Начинать нужно с малого: вскопать землю, разбить небольшой цветущий садик и ждать, пока пара червячков не согласится переехать в этот райский уголок на постоянное место жительства. Далее все развивается по простым, но занимательным законам живой природы. Разросшуюся популяцию кольчатых с радостью заклюют птицы, а снующими в высокой траве грызунами пообедают змеи. Таким образом, хрупкий баланс экосистемы Rare превращает в простое и увлекательное коллекционирование новых видов.

Можно ли будет в Viva Pinata проиграть - пока неизвестно. Разработчики лишь говорят о продолжительности игры, которая будет равна времени прохождения средней RPG. Все зависит от того, насколько быстро удастся собрать все 62 вида местной фауны. Впрочем, Rare хочет ввести в игру и особых представителей вселенского зла, которые будут подрывать социальное равновесие сплоченного островного населения, не говоря уже о физическом воздействии. Возможно, они и заставят нас увидеть неприятную надпись Game Over.

Юных зоологов наверняка интересует вопрос: "А как популяция разрастается?" Вполне естественным способом. Разнополых особей можно представить друг другу, вполне возможно, что у них завяжется роман с последующими брачными танцами и прибавлением в новообразовавшемся семействе. Увы, но сам процесс созидания потомков жестоко вырезан как ненужный придаток.

Недостаток смелости в области размножения с лихвой компенсируется чрезмерно вольным обращением с дизайном. Мы не знаем, какими препаратами пользовались художники во время креативного процесса, но розовые слоники и зебры радужной масти в игру пробрались, факт. Лишь техническое исполнение вызывает некоторые опасения: картинка, при всем обилии графических эффектов, на новое поколение консолей тянет с трудом.

Анонс игры приятно удивил не только страстных почитателей Xbox 360 - идея стать королем плюшевого острова многим кажется привлекательной. Для Microsoft же это шанс доказать, что их новая консоль ориентирована не только на дед-орэлайвных подростков, но и на самую широкую аудиторию. Видимо, идея Nintendo сделать игры более популярными среди людей всех возрастов кажется американской компании привлекательной в коммерческом плане. ©



Вот что увидел Снейк в джунглях Сибири, когда съел не тот грибок



Побег из курятника, дубль 2



ИДИТЕ К ЧЕРТУ



АВТОР

Максим МИШИН

Жанр	RPG
Издатель	Atlus
Разработчик	Atlus
Платформа	PlayStation 2
Дата выхода	13 июля 2006 (Япония)
Сайт	www.atlus.co.jp

- Я не верю в дьявола.
- Зато он в вас верит.
К/ф "Константин"

Когда на город опускаются сумерки, и часы ритмичными ударами возвещают о наступлении полуночи, вся власть ненадолго переходит в руки темных сил. Начинается Время Теней. Об этом мало кто знает, ведь по истечении отведенного злу часа жизнь простых смертных продолжает идти своим чередом, как будто ничего не произошло. Но для посвященных это далеко не самый простой период. Это время борьбы.

Atlus продолжает активно развивать демоническую тему, и, с точки зрения разработчиков, она была бы раскрыта не до конца, если бы сериал Persona после семилетнего простоя не получил продолжения на PlayStation 2. Досадное упущение будет исправлено уже летом, но только на территории Японии. Знатокам английского остается лишь надеяться на лучшее, благо пересказанная сюжетная завязка не провоцирует цензоров на решительные действия.

Наверняка в сценарии предусмотрены резкие событийные повороты и стирание граней между понятиями абсолютного добра и зла. Но после первого анонса приходится удовлетвориться той банальностью, которой поделились разработчики. Со злом предстоит сражаться от лица простого семнадцатилетнего школьника, переведенного в новую школу и открывшего в себе способности контролировать демонов. Даже этот жестокий мир не без добрых людей, так что единомышленники нашлись незамедлительно. Но главный герой, как это водится, избранный: он способен контролировать сразу нескольких дьявольских персоналий, что автоматически выделяет его и делает лидером новообразованной группировки борцов за правое дело.

Разработчики уверяют, что Persona 3 содержит около полусотни часов геймплея, тактично умалчивая при этом, какую часть данного временного отрезка придется монотонно прокачивать персонажей. Впрочем, мы вправе надеяться на частичный отход от традиций, ведь одними битвами в час X дело не ограничится. Днем сражения отходят на второй план, уступая место симулятору обычного японского школьника.

Посещать учебное заведение предстоит на протяжении игрового года. При этом стандартная рутина вроде экзаменов или почитаемых в Японии школьных фестивалей - лишь часть жизни героя. Волей разработчиков ему даруют полную свободу передвижения, как в пределах школы, так и по городу. Главное - не забывать как можно больше общаться с другими людьми и развивать разговорные навыки. В будущем они пригодятся для привлечения на свою сторону более сильных демонических особей. Новые знакомые - тоже не бесчувственные бревна. Они могут пропускать занятия по своим личным причинам, запираться в комнате перед важным экзаменом (что вполне естественно) и даже подхватить простуду.

Дизайн персонажей, по сравнению с последними творениями Atlus в рамках серии Shin Megami Tensei, претерпел существенные изменения. Хотя Сигэнори Соэдзима (дизайнер Stella Deus и Persona 2) не чужой для сериала человек, персонажи выглядят как-то уж излишне жизнерадостно, что не способствует напряженной атмосфере. А вот наличие озвучки - повод для маленькой радости. Похоже, разработчики окончательно отошли от использования неразговорчивых персонажей, вспомнив, какой век стоит на дворе.

Радоваться можно уже сейчас - хотя бы от того факта, что игра все-таки выйдет. И не важно, что ее мирная часть сильно походит на любимые японцами симуляторы знакомств. Это лишь привнесет жизни в игру, а демонические корни сериала наверняка не позволят уронить Persona 3 до уровня обычной попсы. ©

Не согласитесь ли вы продать мне свою душу?



Надеемся, игра не скатится в симулятор знакомств с яойными наклонностями



Школьные годы чудесные расстроят даже крепкую психику

Micro Machines V4



АВТОР
Владимир ЧАПЛЫГИН

Жанр	Аркадные гонки
Издатель	Codemasters
Разработчик	Supersonic Software
Платформа	PlayStation 2, PlayStation Portable, Nintendo DS
Дата выхода	Лето 2006
Сайт	www.codemasters.co.uk/games



МАЛ, ДА УДАЛ

- Следующим будет пятый номер, у него вылетит мотор.
- Макс, номер пять - это мы!
к/ф "Большие гонки"

Когда приставки были 8-ми и 16-ти битными, жанр аркада являлся полноправной звездой рынка видеоигр. В последнее время и классических платформеров не сыщешь днем с огнем, а уж про новые гоночки вовсе говорить не приходится. Разработчики стараются напирать на реализм, на правдоподобную физику повреждений, чтобы все искрилось, летало, кружилось и взрывалось согласно законам, описанным в школьных учебниках. А ведь иногда так хочется забыть обо всем и просто порезаться во что-нибудь эдакое из времен босоногого детства. Похоже, Micro Machines V4 создается как раз для таких геймеров.

Богатство выбора

За последние девять лет было выпущено три части игры: Micro Machines V3 на первой PlayStation, Micro Machines 64 Turbo (Nintendo 64) и просто Micro Machines (PlayStation 2 и GameCube). Улов, может, и неплохой, но на фоне ежегодника Need for Speed он все-таки смотрится скудным. Народ соскучился по powerups'ам, новым видам разрушительного оружия и тому подобным вещам, которых в Micro Machines V4 будет предостаточно. Но не только их.

Так, в одиночном режиме игроку станет доступно аж 750 машинок. Отличаться друг от друга они будут не только по цвету, но и по техническим характеристикам. Условно все "лошадки" можно разделить на 25 классов. В то же время, увы, фанаты предыдущих частей не обнаружат среди них плавсредств (катеров и кораблей на воздушной подушке).

Гонки под микроскопом

Столь большой выбор железных пони нисколько не усложнит систему управления. На трассе машинки ведут себя примерно одинаково, будь то навороченный спортивный автомобиль а-ля Ferrari или же банальный школьный автобус. Если в реальной жизни эти два вида транспорта также непохожи друг на друга, как небо и земля, то в Micro Machines V4 различия между ними будут не столь существенны. Соревнования могут проходить на бильярдном столе (избегать столкновения с шарами из слоновой кости - то еще удовольствие), на конвейере птицефабрики, наконец, на полу детской комнаты. Всего ожидается 50 трасс на 25 локациях, причем на трех из них геймерам разрешат самостоятельно заниматься проектированием внешнего вида треков.

Micro Machines не был бы столь культовым сериалом, если бы в нем не присутствовало безумное количество оружия. В нынешней игре дороги в буквальном смысле слова завалены различными приспособлениями для отправки противников на прием к жестянщику (ожидается ровно 25 наименований). Тут вам и несколько видов ракет, и пулеметы, и огнеметы, и даже молотки. Однако это только средства нападения. Для обороны предусмотрены бомбы, специальный аппарат по разбрызгиванию машинного масла и непонятно откуда взявшийся женский фен.

Ни секунды покоя

Судя по скриншотам, ожидаемый ураганный геймплей, увы, не подкреплен образцовой графикой. Машинки выглядят неплохо, а вот многим предметам на трассах явно не хватает текстур и полигонов. Хорошо, что заезды проходят на высокой скорости, поэтому графические огрехи замечаешь только после того, как привыкнешь к маршруту и действиям настырных соперников. А подобное бывает крайне редко. Геймплей серии Micro Machines настолько динамичен, что не успеваешь озираться по сторонам. Именно за это сериал любят еще со времен царствования приставки SNES.



Не стой под стрелой, точнее, под молотком

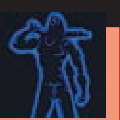


На кухонном столе полно препятствий

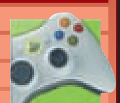
Star Trek: Legacy

АВТОР

Neon Knight



Жанр	Action/Strategy
Издатель	Bethesda Softworks
Разработчик	Mad Doc Software
Платформа	X360
Дата выхода	Сентябрь 2006
Сайт	www.bethsoft.com





ВЫСТАВКА ДОСТИЖЕНИЙ

Величайшая научно-фантастическая мыльная опера всех времен и народов в год своего сорокалетнего юбилея готовится обзавестись очередным игровым переложением. Впрочем, на этот раз не совсем обычным.

В заголовок игры не зря вынесено слово Legacy ("Наследие"). Разработчики решили не ограничиваться рамками какого-либо одного эпизода необъятной саги, а выпотрошить ее целиком, вследствие чего нас ждет своего рода интерактивная экскурсия по всем эпохам телесериала, являющегося стержнем вселенной Star Trek. В single-режиме игроку будет доверена почетная должность Адмирала военного флота Федерации, и, соответственно, под его чутким руководством развернутся масштабные баталии в безвоздушном пространстве. Мощность Xbox 360 служит верным залогом того, что сражения обретут действительно существенный размах: планируются не только локальные стычки, но и битвы "галактика на галактику". Однако только сражениями в открытом космосе дело отнюдь не ограничится. Разработчики обещают множество тактических и стратегических элементов, ставших привычными благодаря жанру Real Time Strategy, таких как оборона баз или захват целых планет. В то же время сам игровой процесс по духу будет близок к модным нынче "командным шутерам", но с учетом специфики первоисточника. В руках геймера сосредоточатся все основные функции подчиненных боевых кораблей: маневрирование, прицеливание и ведение огня, обеспечение энергоресурсами и так далее. Но слишком сильно углубляться в менеджмент не потребуется: геймплей ориентирован на action-составляющую, хотя о режиме симулятора и детально проработанном управлении отдельно взятым судном речь не идет.

Грандиозные возможности консоли от Microsoft также сулят невиданную доселе красоту и качество проработки объектов. Поклонники Star Trek умоются слезами умиления, взирая на воссозданные до последнего винтика такие родные модели боевых судов. Тут стоит снова отметить факт всеохватности таймлайна - девелоперы собираются включить в свое творение все наиболее знаковые типы межзвездных посудин, когда-либо встречавшиеся на просто-





Шаттлы двадцать четвертого века

КРАТКИЙ ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ



Рассказать о вселенной Star Trek "в двух словах" невозможно при всем желании: она настолько велика, что на полноценное описание, пожалуй, не хватило бы даже целого номера нашего журнала. Отметим лишь ключевые моменты, "узелки", коими являются пять глав телесериала, каждая из которых разбита на несколько сезонов. Первая глава, ныне известная как The Original Series, дебютировала на экранах в 1966-1969 г.г. После этого имел место почти двадцатилетний перерыв, однако затем наступило время расцвета, продолжающегося и поныне. С 1987 по 1994 выходила Star Trek: The Next Generation, еще до ее завершения появилась Star Trek: Deep Space Nine, шедшая в эфире с 1993 по 1999, а параллельно с ней в 1995-2001 американских зрителей радовала Star Trek: Voyager. Наконец, совсем недавно, в 2001-2005, отшумела последняя на данный момент часть, Star Trek: Enterprise. Кроме того, к основной линейке принято относить мультсериал Star Trek: The Animated Series (1973-1974), являющийся продолжением первой главы.

Полнометражных картин на данный момент насчитывается десять штук; тематических настольных RPG - четыре оригинальных плюс одно дополненное переиздание; новелл, комиксов и прочего литературного материала - свыше трехсот единиц; компьютерных и видеоигр - более тридцати (с учетом находящихся в разработке).




Прожектор яркий нам освещает путь

КРАТКИЙ ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ

На ту же дату, что и в случае со Star Trek: Legacy, намечен релиз еще одной игры по мотивам той же вселенной и от того же издателя. Предназначенная для PSP и DS экшн-стратегия Star Trek: Tactical Assault будет являть собой "облегченную" версию "Наследия", охватывающую космические битвы между армиями Федерации и Клингонцев, происходящие в эпоху The Original Series. Особый интерес, как всегда, вызывают возможности мультиплеера, в остальном же - ничего сверхъестественного.



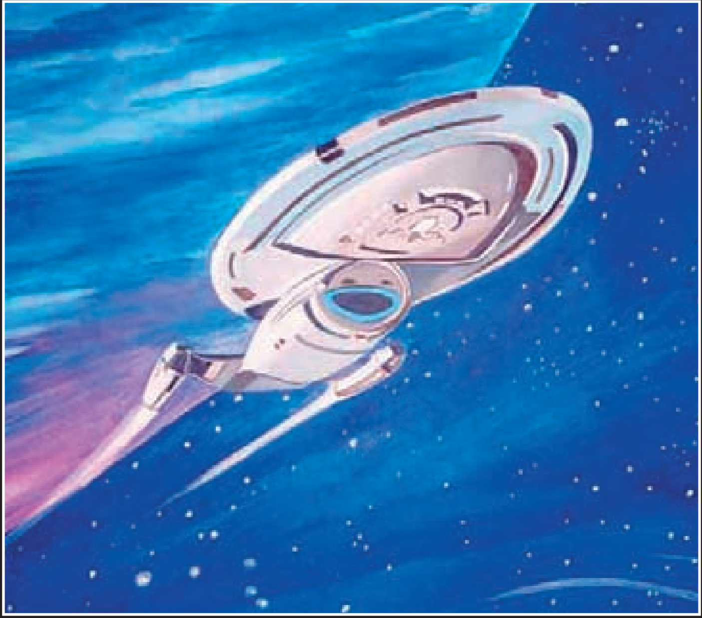
рах вселенной Star Trek, начиная с далекого 1966-го года и заканчивая последним, лишь год назад отгремевшим эпизодом. Доступ к "юнитам" будет открываться постепенно, по мере выполнения миссий и в соответствии с тем, какая на дворе стоит "эра" (относительно сериала). То есть ситуации, когда новые типы боевых единиц становятся доступны раньше, нежели они были "изобретены", полностью исключаются. Само собой, корабли могут быть подвержены полнейшему уничтожению, но куда больший интерес представляет невероятно гибкая система повреждений, которая позволит фиксировать малейшие царапины на борту. Что уж говорить о спецэффектах и прочих технических аспектах графики - возможно, именно с момента выхода Star Trek: Legacy придется вести отсчет новой эры визуального совершенства.

В одном ряду со всеми перечисленными благами, несомненно, следует упомянуть возможность многопользовательской игры посредством Xbox Live. Главная ее прелесть состоит в том, что, помимо "одноразовых" заруб, предполагается создание автономных сценариев (информация о которых будет храниться на серверах Microsoft) с варьируемым по ходу действия составом участников и внутренним счетчиком летоисчисления. Геймеры смогут буквально жить в этой альтернативной реальности: развивать технологии, отражать атаки на свои звездные системы и захватывать чужие, вести историю каждого отдельно взятого корабля, включающую в себя записи о боевых заслугах и понесенном в сражениях ущербе. Кроме того, подписчики сетевой службы смогут взять под контроль не только человеческое племя, но и многие другие породы живых существ, которые доводилось встречать на телеэкране. В частности, это будут Клингонцы, Ромулланцы, Борги, плюс, возможно, кто-либо еще, о ком разработчики пока умалчивают. Для игрока-одиночки перечисленные расы окажутся доступны лишь в skirmish-миссиях.

Вне всякого сомнения, рейтинг ожидания у проекта высоченный. И дело не только в магии тайтла, но и в том, что разработка находится в руках надежных людей, уже подаривших миру пять лет назад очень неплохую Star Trek: Armada II. Единственное, что может вызвать серьезные опасения, - сложность адаптации "писишного" по своей сущности продукта под особенности приставки (в первую очередь это касается управления, естественно). Надеемся, разработчики не подведут и блеснут мастерством. Пока все выглядит заманчиво и многообещающе, особенно для поклонников бездонного мира Star Trek.

©






Космическая чебурашка на низкой орбите

TimeShift



Жанр	FPS
Издатель	Atari
Разработчик	Saber Interactive
Платформа	Xbox 360, Xbox
Дата выхода	Май 2006
Сайт	www.timeshiftgame.com



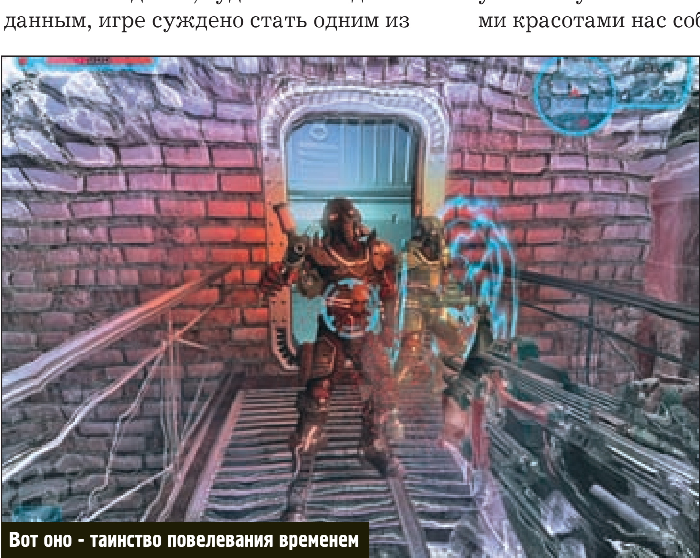
Время, времечко...

Время - выдумка смертных
Влодзимеж Завадский

С тех пор, как Герберт Уэллс разродился научно-фантастическим романом "Машина Времени", идея о путешествиях по различным эпохам стала эдакой священной коровой, которую норовят подоить все кому не лень. Оно и неудивительно - где еще взять такой простор для фантазии, как не у классиков жанра?

К бесконечному списку фантазирующих присоединилась и относительно молодая студия Saber Interactive, на счету которой пока что значится только одно творение - писишный шутер Will Rock. Принадлежащий к тому же самому жанру проект TimeShift находится в разработке достаточно давно и изначально (помимо PC) предполагался для первой версии Xbox. Однако, судя по последним данным, игре суждено стать одним из тайтлов, продвигающих в светлое будущее новую суперсистему от Б.Г.

Для Xbox 360 подобный поворот исключительно во благо: платформе катастрофически не хватает ярких хитов, а полугодовая отсрочка выхода PlayStation 3 предоставляет отличный шанс закрепиться на рынке и привлечь на свою сторону дополнительных клиентов. Да и вряд ли консоль прошлого поколения сможет в полной мере обеспечить графическую мощь, которой собираются покорять потенциальных покупателей разработчики. Воистину, посмотреть есть на что - графический движок Saber3D демонстрирует подлинные чудеса в области детализации и реалистичной проработки источников освещения. Глядя на такую картинку, начинаешь понимать, что живешь действительно в XXI-м веке и эра HD-телевидения уже наступила. Но только ли визуальными красотами нас собираются потчевать?



Вот оно - таинство повелевания временем







Билет в один конец

Как показывает мировая практика, чтобы стать настоящим хитом, даже самому навороченному шутеру необходим стройный сюжет. Чем и озаботились сценаристы TimeShift, упаковавшие в единую историю все, что когда-то смогли прочитать о теории путешествий во времени, разбавив коктейль очередной вариацией на тему борьбы ярко выраженного добра с абсолютным злом. Однажды (в студеную зимнюю пору) командование армии - угадайте, какой? - решило испытать два свежеизобретенных девайса: квантовый костюм и квантовый транспортер. Испытания прошли успешно - приглашенный на роль тест-пилота отставной полковник Майкл Свифт (Michael Swift) сделал всем ручкой и упорхнул из нашего времени на сотню лет назад, в самое начало двадцатого столетия. Чем он там занимался - история умалчивает, но по возращении у главгероя возникли определенные трудности. Очутившись снова в своей эпохе, Майкл обнаружил, что находится в некой параллельной реальности, имеющей очень мало общего с той, которую он не так давно с легким сердцем покидал. У власти - жестокий тиран Кроун (Krone), его многочисленные приспешники творят одно злодеяние за другим. Что остается делать правильному, как формула 2+2=4, супергерою? Взять пушку побольше и понаделать дырок во всех встреченных пособниках нехорошего (и даже вроде как тоталитарного) режима!

Пушек будет много. И обычных автоматических, и фантастических плазмострелящих, и с оптикой... Разумеется, не обойдется и без "местной BFG" под загадочным названием Surge Gun. Но главная фишка, конечно, не в этом. Квантовый костюмчик все еще при полковнике, а это значит, что мы сможем проделывать невообразимые фортели со временем - замедлять его, останавливать и даже прокручивать назад, не изменяя при этом собственное положение в пространстве. Сами собой лезут в голову аналогии с Песками Времени из Prince of Persia, но разработчики TimeShift пошли намного дальше, чем их коллеги из Ubisoft. По большому счету, весь игровой процесс строится на использовании трюков с течением времени. Скажем, нужно герою подняться на лифте, а пульт управления располагается наверху. Что же делать? Отстреливаем трос, ступаем на площадку рухнувшего вниз лифта, отматываем несколько секунд и - вуаля - мы у цели, без шума и лишних жертв. А какие изящные номера можно будет выделывать с врагами! Только включите воображение: врываетесь в густонаселенную комнату, в вас со всех сторон начинают палить, а вы в этот момент спокойненько активируете паузу, забираетесь куда-нибудь повыше и, снова запустив действие, злобно хихикаете, наблюдая, как выпущенные снаряды противников летят в головы их же товарищей, после чего хладнокровно добиваете выживших. При этом девелоперы торжественно обещают, что никаких существенных ограничений на использование сверхвозможностей не будет. (Хотя не так давно вышедшая демо-версия для PC показала, что энергия, позволяющая играть со временем, тратится очень быстро, так что перемотать время назад получается максимум секунд на 6-7 - прим.ред.).

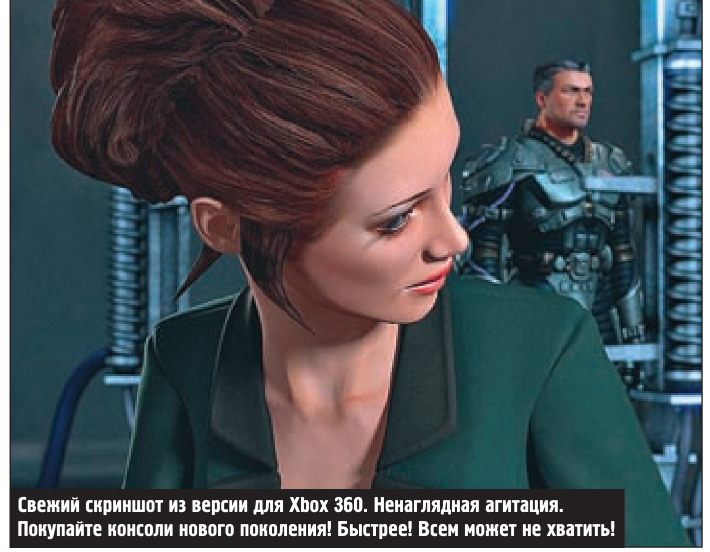
Что за дивные места

Представленные в рекламных роликах и играбельной демо-версии для PC локации не блещут разнообразием, но в то же время покоряют широтой размаха. В TimeShift много открытых пространств, но встречаются и привычные для игр подобного жанра темные коридоры, равно как и многочисленные коридоры-комнаты, в которых придется реализовывать свою страсть к тайм-менеджменту. В принципе, можно даже говорить об puzzle-элементах, поскольку некоторые хитро продуманные комбинации с перемоткой секундной стрелки туда-сюда в рамки стандартных FPS не вписываются.

Однопользовательский режим будет содержать тридцать пять миссий. Само собой, привилегированное положение займут владельцы абонементов Xbox Live - все прелести игрушки они смогут испытать в противостоянии с живыми оппонентами. Правда, не совсем понятно, как сие должно выглядеть: если каждый желающий сможет применять дарованные ему возможности в любой момент, то игра превратится в сплошную паузу, а убить кого-либо станет практически невозможно. Впрочем, волноваться об этом аспекте пока рановато.

Финита

Возможно, именно TimeShift в конечном итоге станет главным хитом текущего года на Xbox 360. А может, и не станет. Но потенциал у проекта, несомненно, есть. Вся прелесть в том, что нас ожидают доселе невиданные ощущения, хотя ни одна из озвученных разработчиками фич не выглядит чем-то совсем уж незнакомой. Это ли не повод для сдержанного оптимизма? ©

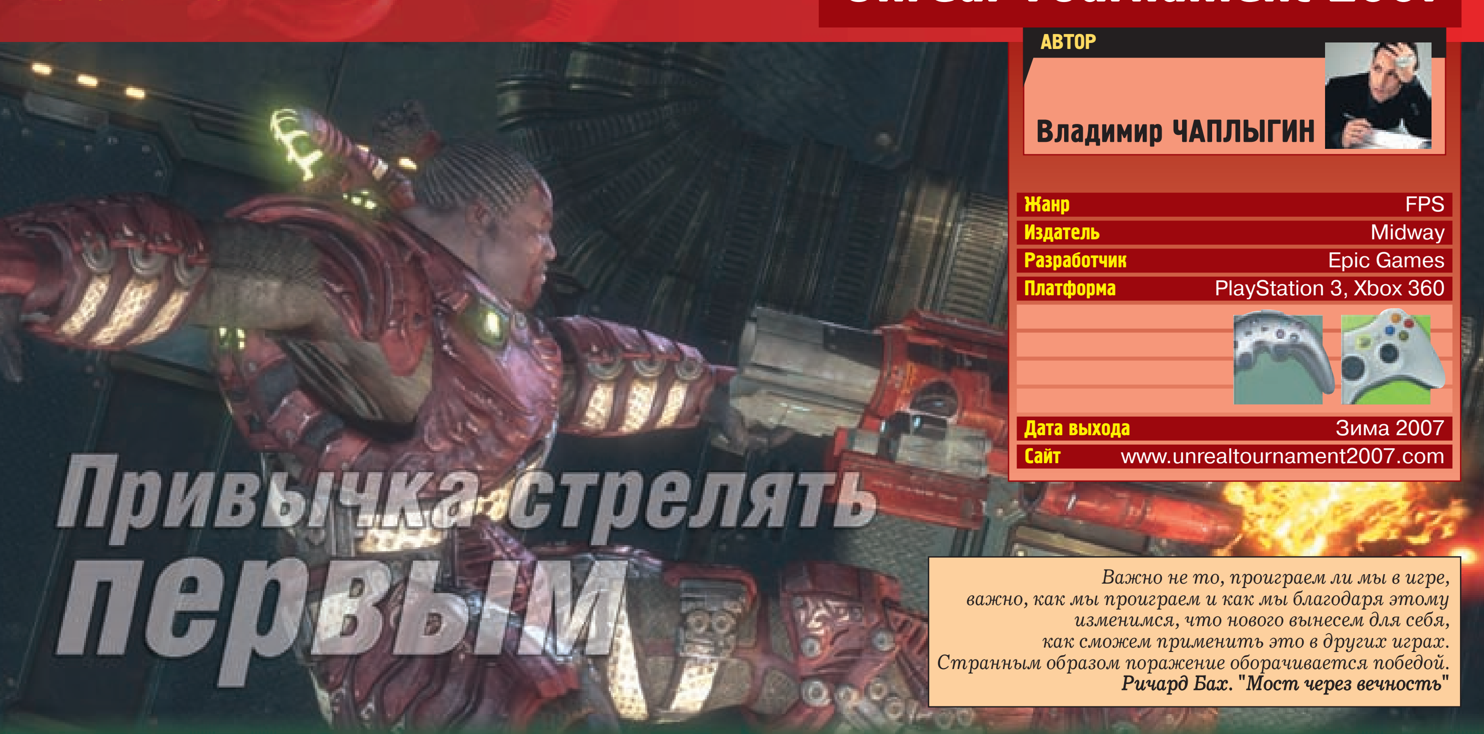


Свежий скриншот из версии для Xbox 360. Ненаглядная агитация. Покупайте консоли нового поколения! Быстрее! Всем может не хватить!

Unreal Tournament 2007

АВТОР
Владимир ЧАПЛЫГИН

Жанр	FPS
Издатель	Midway
Разработчик	Epic Games
Платформа	PlayStation 3, Xbox 360
Дата выхода	Зима 2007
Сайт	www.unrealtournament2007.com



Привычка стрелять первым

Важно не то, проиграем ли мы в игре, важно, как мы проиграем и как мы благодаря этому изменимся, что нового вынесем для себя, как сможем применить это в других играх. Странным образом поражение оборачивается победой.
Ричард Бах. "Мост через вечность"

С PC Unreal Tournament связывает многолетняя дружба. На этой платформе игра увидела свет в далеком 1999 году, возмужала (сиквелы 2002 и 2004 годов) и обросла армией преданных почитателей. Но и для приставок сериал отнюдь не чужой, достаточно вспомнить специально заточенные под мощности Xbox Unreal Championship и Unreal Championship 2: The Liandri Conflict. Герой этой статьи заявлен сразу на три платформы. Причем и консольщики, и обладатели PC получат абсолютно одинаковый продукт как по части графики, так и в плане игрового процесса.

Железный вопрос

Все геймплейные фичи отходят на второй план, когда разговор заходит о визуальном исполнении. На страницах журнала уже упоминалось, насколько силен Unreal Engine 3.0. Но, думаем, лишний раз похвалить сотрудников Epic Games не помешает. Картинка в Unreal Tournament 2007 хороша до такой степени, что даже не к чему придраться. Ради того, чтобы игроки смогли внимательно разглядеть роскошные модели персонажей, разработчиками было принято решение слегка снизить привычную скорость игры и уменьшить дальность стрельбы львиной доли видов оружия.

На момент написания статьи проект пребывал в состоянии демо-версии. Unreal Tournament 2007 был показан зрителям на прошедшем в начале марта традиционном дне открытых дверей издательства Midway. Публике представили настолько неоптимизированный вариант игры, что для его запуска потребовалась счетверенная видеосистема от NVIDIA, то бишь графическую начинку в ее нынешнем состоянии смогли потянуть лишь четыре ультрасовременных видеокарты GeForce 7800 GTX. Впрочем, программисты Epic Games уверяют, что к релизу от проблем не останется и следа: все будет летать на стандартных железках приставок нового поколения. При этом в одном кадре планируется задействовать от тысячи до пяти тысяч объектов, на прорисовку которых уйдет от пяти до шести миллионов треугольников.

От количества к качеству

В отличие от прошлых лет, разработчики стараются придерживаться девиза "лучше меньше, да лучше". В первую очередь это коснется мутаторов, количество которых сократится в угоду качеству.

Противники делятся на четыре класса: Skaarj, Robots, Humans и Necros. Сейчас известно о шести типах сетевой игры: deathmatch, team deathmatch, one-on-one и capture the flag. Под вопросом находятся Assault и Onslaught. Зато эта парочка породила абсолютно новый способ коллективного времяпрепровождения. Называется


Ракета к пуску готова

Ох уж эти переносы

Изначально подгадать издание UT 2007 к началам продаж PlayStation 3. В конце февраля стало известно, что релиз игры смещается аж на зиму следующего года. Так что она поспеет к старту упомянутой приставки, только не в Японии, а в США. Азиатскую и североамериканскую премьеру будут отделять ровно шесть месяцев. С вариантом для Xbox 360 дела обстоят менее понятно. Изначально сотрудники Epic Games утверждали, что ориентируются на две консоли. Теперь выяснилось, что "коробочный" вариант отошел на второй план, и его дальнейшая судьба находится в подвешенном состоянии.



он Unreal Warfare. По своей сути это крупномасштабная военная кампания а-ля Battlefield, но только на футуристический лад. Наконец, шестой режим - Conquest, в котором объединятся как классические составляющие жанра FPS, так и элементы RTS. Допустим, геймеры решат сообща провернуть какое-то значимое дельце, например, разрушить мост или украсть с базы соперника особо важные карты. Как только будет принято решение, перед другой командой поставят совершенно противоположное задание, то есть защитить мост или любой ценой уберечь бумаги.

Пока собрано лишь несколько карт. Например, на локации под названием DM-CarbonFire битвы разворачиваются в стенах завода по производству робототехники Liandri. Эта и другие арены для сражений будут не разрозненными эпизодами, а, наоборот, окажутся составными частями одного большого мира. Огромный космический корабль парит над городом. Это означает, что следует ожидать развеселых мясорубок не только на земле, но и в чреве летательного аппарата.

Поездим, полетаем, постреляем

Всего ожидается 18 уникальных средств передвижения, которые поровну распределятся между двумя командами - Axon Team и Necris. Техника противников будет отличаться не только внешним видом, но и башенным вооружением. Правда, вся она больше напоминает разные типы танков: легких и скоростных или тяжелых и неповоротливых.

На мероприятии Midway засветились три новых вида транспорта.

Первый носит прозвище Paladin. Он выполняет оборонительную функцию, для чего использует специальный энергетический защитный экран, блокирующий огонь противников.

Вторая обновка называется SPMA. Ее назначение - обстрел мощнейшими снарядами заданных квадратов. Корректировка огня осуществляется с помощью аэрофотокамеры.

Третий юнит отзывается на имя Cicada. Ее стихия - воздух, а предназначение - поражение наземных объектов самонаводящимися ракетами. Причем снаряды "умны" до такой степени, что преследуют цель даже тогда, когда она уходит за пределы поля зрения.

Ручное оружие пока что осталось без изменений. Вне конкурса проходит специальная антигравитационная доска. Почти скейтборд, только вместо колес - специальное поддерживающее поле. Бойцы с помощью крюка смогут прицепиться к какому-нибудь бронированному зверю и спокойно добраться до пункта назначения.

Правдоподобность заказывали?

Разработчики сохранили знакомый по предыдущим частям фирменный дизайнерский стиль с преобладанием индустриальных строений со слабоосвещенными коридорами и вкраплением настоящих произведений искусства (например, готических замков). Зато серьезные изменения коснулись внешнего вида объектов. Так были полностью переделаны все модели оружия. Особое внимание программисты уделили подвижным частям. Теперь при замедленном режиме можно рассмотреть подробности процесса зарядки оружия и выстрела. Для пущей реалистичности на отполированные до блеска поверхности всевозможных предметов были наложены особые текстуры, изображающие пыль, грязь и потертость. Отдельная гордость моделлеров - фотореалистичные лица персонажей, на которых можно разглядеть небольшие шрамы.

Есть ли предел совершенству?

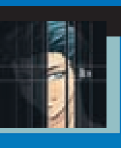
Даже в незаконченном варианте Unreal Tournament 2007 выглядит мощно и стильно. В этой игре уже сейчас невооруженным глазом видны необходимые слагаемые успеха: огромные "пушки", монстроподобные транспортные средства, продуманные до мельчайших мелочей локации, сбалансированный геймплей и классная графика. Впрочем, разработчиков достигнутые результаты пока не удовлетворяют, они планируют совершенствовать продукт и дальше, вплоть до релиза. ©


Яркие огни большого города после этого взрыва отошли на второй план



Armored Core: Formula Front

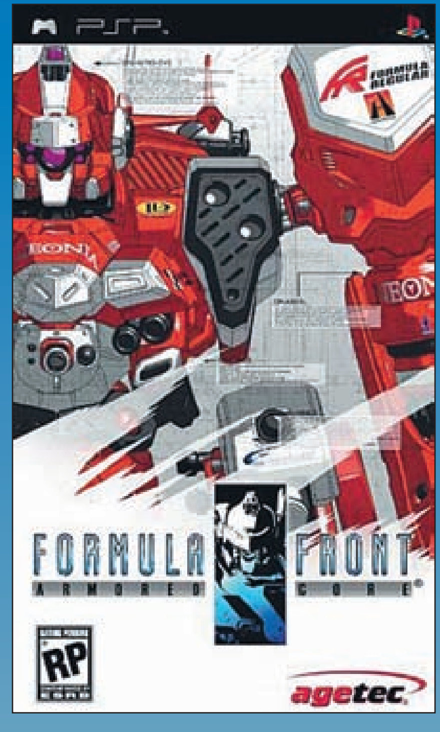
АВТОР
Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ





Всех я вместе соберу Когда-нибудь

В XXXI веке боевые роботы являются самым совершенным оружием Ничто не остановит лавину тридцатиметровых гигантов, способных двигаться по любой местности со скоростью спортивного автомобиля, прыгать на несколько сотен метров, летать, плавать...
Вселенная Battletech. "Путь кланов"



Жанр	Action
Издатель	Agetec inc.
Разработчик	From Software
Платформа	PSP
Сайт	www.armoredcore.net/acff

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Дизайн	8	x 0,20
Ценность для жанра	6	x 0,10

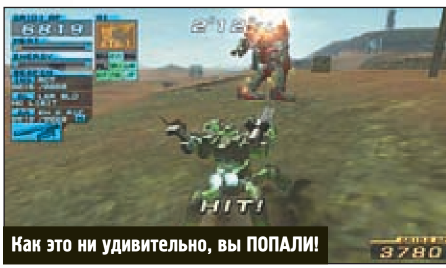
6.9

Любили ли вы в детстве конструкторы? Я - да. Самой интересной забавой была сборка больших боевых роботов. Причем роботы каждый раз выходили разные. Тогда я еще не подозревал, что одни из них обладали джетпаками и радарными глушилками, а другие - двигателями-антигравами и тяжелыми ракетными установками. К сожалению, протестировать эту красоту на предмет, так сказать, боевой пригодности можно было только в детском воображении.

Прошло время, и на смену конструктору пришла компьютерная игра - MechWarrior, в которой было можно оснащать мехов оружием, следить за общим весом, решать проблемы мобильности с помощью джетпаков. Не забывая, естественно, о глобальной миссии.

Следующим шагом стал файтинг Virtual On: небольшая арена для проведения боев, множество роботов со световыми саблями, обвешанные различным вооружением. Вот только собирать их было нельзя.

Потом на PS one появился Armored Core с хорошей сюжетной линией, масштабной вселенной и, самое главное, конструктором мехов.



Как это ни удивительно, вы ПОПАЛИ!

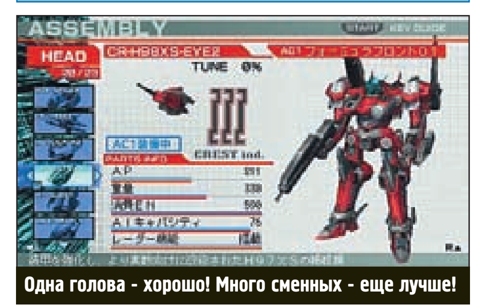


После чего попали в вас...

С каждой следующей частью AC становилась все более и более навороченной. Последняя, Armored Core: Nexus, требовала от игрока хорошей сноровки, обладала высоким уровнем сложности и управлением, рассчитанным скорее на осьминога, чем на человека. Впрочем, это не помешало ей стать довольно популярной в стане поклонников серии.

Могучий Грендайзер будет всех ломать!

В Armored Core: Formula Front игрок владеет командой мехов, участвующих в одной из забав будущего - Formula Front - схваток роботов на аренах. Ваша задача - перебраться с командой из низшей лиги в высшую и стать абсолютным чемпионом. Естественно, существуют конкуренты, которые будут бороться с вами за первенство.



Одна голова - хорошо! Много сменных - еще лучше!

Большую часть игрового времени вы проведете в гараже. Хоть в вашей команде уже есть пять отлаженных мехов, но придется производить дополнительные настройки перед каждой схваткой.

Гараж предлагает огромное количество вариантов сборки и комплектации



Теперь вы понимаете, почему я твержу о самонаводящихся ракетах...

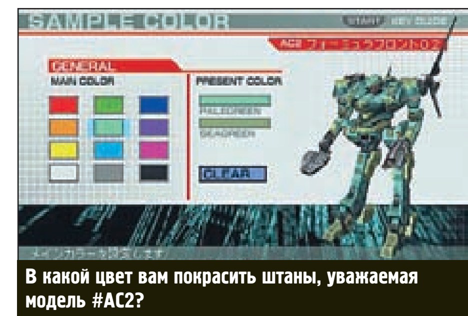
Богатая родословная

На данный момент вселенная Armored Core начитывает пятнадцать игр, включая две версии для мобильных телефонов, также в разработке находится четвертая часть для Xbox 360 и PS3. Armored Core: Formula Front построена по принципу неудачной Armored Core: Nine Breaker, вышедшей для PS2. Это значит, что в игре отказались от сюжетной линии и целиком сконцентрировались на схватках роботов.

Armored Core популярна у себя на родине, в Японии. В специализированных магазинах игрушек можно приобрести все, что касается вселенной игры, начиная от подробных прохождений каждой серии, больших сборников запчастей к мехам, и заканчивая фигурками, выпускаемыми как и в наборах для обмена (trading kits), так и в виде высокодетализированных моделей.



Тонкая, однако, работа - настройка электронного болванчика



В какой цвет вам покрасить штаны, уважаемая модель #AC2?

меха. Вам придется учитывать порядка двадцати характеристик машины - вес, скорость, броня, огневая мощь... Запчасти делятся на категории: начинать придется с торса, к которому пристыковываются руки, ноги, голова, джетпаки, дополнительные пилоны с оборудованием и оружие. В каждой категории - более двадцати типов снаряжения. Скажем, подбирая торс, предстоит учитывать мощность, вес и варианты конечностей. И так с каждым элементом робота. Всего доступно более четырехсот комплектующих, из которых можно собрать поистине уникальную машину. Заключающей проверкой станет схватка машины против другого меха из вашего гаража.

Если вы являетесь прирожденным механиком, готовы разбираться в десятках запчастей и у вас нет желания лично пилотировать аппарат, то поручите управление встроенному бортовому компьютеру.

Или Грендайзер всех сломает, или сломаются пальцы у игрока!

Настал момент, когда ваш мех оказывается на арене в компании противника. Задача понятна - разобрать его на детали. Вот на этой стадии и начинаются проявляться недостатки игры.

Первый и самый существенный - ошеломляющее разнообразие комплектующих себя не оправдывает. Да, в числовых характеристиках вы можете выверить баланс, подогнать вес вплоть до грамма, но явной разницы в боевых условиях не почувствуете. Обидно, что продолжительный тюнинг и доводка модели бесполезны. А ведь все можно сделать гораздо проще.

Берем тяжелый корпус, прикручиваем к нему антиграв, навешиваем конечности-гаубицы, а на свободные места ставим ракетные установки. На арене комариные укусы противника будут продолжаться до первого бортового залпа.

Вторым пунктом подкачало управление, рассчитанное на человека как минимум с тремя руками, требующее много времени для освоения. Еще один небольшой минус - продолжительность сохранения игры.

В графическом плане Armored Core выполнен на отлично. Мехи состоят из большого количества полигонов, а арены отличаются неплохой детализацией. Эффекты, связанные с применением вооружения, также радуют глаз.

Грендайзер выиграл... коробку запчастей!

Armored Core: Formula Front получилась спорной. С одной стороны - богатый запчастями гараж, с другой - полное отсутствие сюжетной линии, ненужное разнообразие комплектующих, громоздкое управление и высокая сложность. Если вам нравится ради пяти минут, проведенных на арене, часами возиться с начинкой роботов - это ваш выбор.



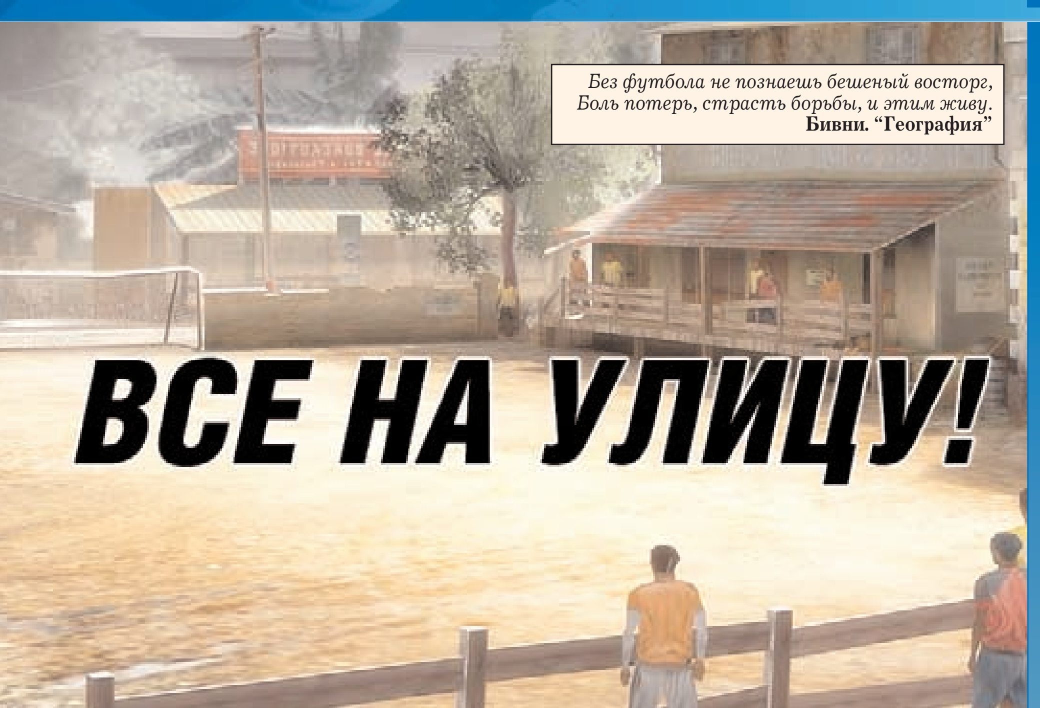
Вести огонь сразу с двух рук - довольно проблематичное для игрока занятие



FIFA Street 2

АВТОР

Владимир ПУГАНОВ



Без футбола не познаешь бешеный восторг,
Боль потерь, страсть борьбы, и этим живу.
Бивни. "География"

ВСЕ НА УЛИЦУ!



Жанр	Sport
Издатель	EA Sports BIG
Разработчик	EA Canada
Платформа	PS2, Xbox, GameCube, PSP, DS
Сайт	www.fifastreet2.com



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Сюжетная линия	7	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

7.7

Футбол давно перестал быть просто игрой. Многим поклонникам победа любимой команды дарит примерно те же эмоции, что и рождение сына, устройство на хорошую работу или многотысячный выигрыш в лотерею. Самые страстные болельщики колесят по всей Европе вслед за любимым клубом, чтобы на стадионе сорвать голос, поддерживая кумиров. Горечь поражения для них гораздо страшнее самых жестоких ударов судьбы.

Но когда стадионы пустеют, а до нового матча еще далеко, любители этого спорта и сами не прочь погонять мяч в каком-нибудь дворе или на баскетбольной площадке. Именно уличному футболу, знакомому каждому мальчишке, EA посвящает уже вторую по счету игру.

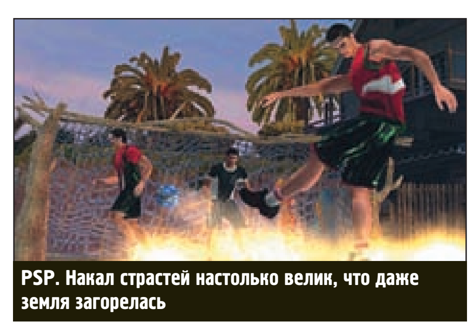
Вместо зеленого поля - заасфальтированная площадка или песок пополам с лужами. Ворота с кое-как натянутой сеткой или просто нарисованные прямо на заборе штанги и перекладина. В качестве болельщиков - приятели и девчонки из параллельного класса. Старый, потертый мяч, который немало повидал на своем веку. Эта картина знакома практически всем, кто когда-то прогуливал школьные занятия, чтобы выяснить, чей двор лучше играет. И, несмотря на спартанские условия и сбитые в кровь колени и локти, игра дарила бурю эмоций и азарта. Тем более что на таких импровизированных чемпионатах нет самого главного врага болельщиков - судьи. Если вы поняли, о чем идет речь, то FIFA Street 2 придется вам по вкусу.



DS. Версия для DS не так красива, зато обладает оригинальным управлением

Вы хотите сломать игру?

Главными фишками уличного спорта от EA стали gamebreaker'ы и trick stick, солидно обогащающие и украшающие геймплей не только NBA Street V3, но и обеих частей FIFA Street. Gamebreaker представляет собой специальный режим, активирующийся после набора игроком определенного количества очков. Забежав в подсвеченную зону в центре поля, мы переходим в эдакий слоу-мо, в котором время замедляется и обход защитников становится более легким. Благодаря этой фиче, загнать мяч в ворота соперника можно без особых проблем, так как голкипер редко успевает среагировать. Но не стоит расслабляться, так как даже в gamebreaker'е игроки другой команды, пусть и с трудом, но все-таки могут завладеть мячом.

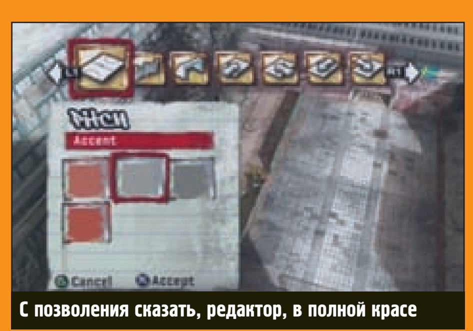


PSP. Накал страстей настолько велик, что даже земля загорелась

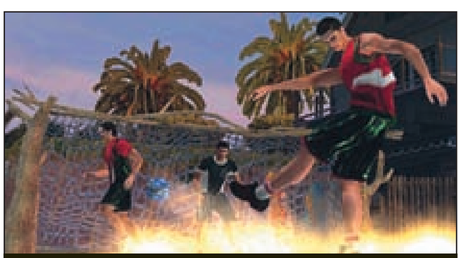
Что касается trick stick, то это настоящая палочка-выручалочка всех уличных футболистов. Правый аналог на геймпаде назван так не случайно. С его помощью мы можем вытворять настоящие чудеса с мячом, красиво и эффектно обходя соперников и накапливая очки для очередного gamebreaker'а. Набор доступных трюков настолько велик, что ему позавидуют Бэкхем или Рональдо. Провести мяч между ног противника, пе-

Строительством заняться не желаете?

Режим Rule of Street помимо создания и прокачки нашего футболиста и комплектования его команды, позволяет построить свой стадион. Впрочем, стадион - это громко сказано, скорее, площадку, где мы сможем принимать команды соперников. Но не рассчитывайте создать воплощенную мечту уличных футболистов. Видимо, разработчики добавили редактор в самый последний момент или просто уделили ему мало внимания. Вариантов ворот, асфальтового покрытия, заборов и элементов окружающей обстановки настолько мало, что начинаешь с тоской вспоминать богатства настроек баскетбольной площадки из NBA Street V3.



С позволения сказать, редактор, в полной красе


PSP. Накал страстей настолько велик, что даже земля загорелась



Xbox. Местный бутик удовлетворит самый изысканный вкус

ребросить через голову, поймать пас от стены - все это только несколько примеров того, что мы можем вытворять на поле. А смотреть в повторе, как наш игрок забивает мяч в ворота в прыжке, головой, плечом или другим извращенным способом, - одно удовольствие.

Рули улицами

Знакомые с первой частью игры геймеры наверняка помнят режим Rule the Street. В сиквеле разработчики существенно разнообразили карьеру (которой и являлся Rule the Street). Восхождение к уличнофутбольному Олимпу теперь поделено на четыре этапа. На самом первом из них (Kick Abouts) нам предстоит показать навыки игры, выступая в составе разных команд. После этого мы получим доступ к Team Captain, где сможем сколотить команду, построить собственный дворовый стадион и продолжить соревнование. Underground - это уже чемпионат для проверенных коллективов, побывавших в не одном десятке футбольных баталий. И, наконец, когда рейтинг наших молодцов поднимется достаточно высоко, мы получим приглашение принять участие в самом престижном соревновании уличных футболистов - International.

Каждый из четырех этапов Rule the Street содержит большое количество матчей. Причем многие из них выдвигают разные условия для победы, а не просто требуют забить побольше голов. Где-то необходимо набрать определенное количество очков за выполненные трюки, а где-то - забить голы только при помощи gamebreaker'ов. В других соревнованиях часы будут отсчитывать время до нашей победы или поражения, а искусный обвод соперника станет залогом успеха.



PS2. Нет, это не файрбол, просто ударил сильно

Футбольная мечта

Радикальным нововведением стал новый ракурс камеры, демонстрирующий вид сверху: мы можем видеть практически все поле, что дает неплохую возможность для планирования пасов и тактики игры. Благодаря новому ракурсу можно сказать, что бегать придется снизу вверх, от своих ворот к воротам соперника. Хорошо, что разработчики предусмотрели и привычный для поклонников игры вид сбоку. Геймер может выбрать подходящую перспективу.

Быстро освоив удобное и интуитивное управление, позволяющее без запоминания десятков кнопок демонстрировать чудеса владения мячом, хочется рассыпаться благодарностями в адрес разработчиков. Правый аналог в комбинации с левым триггером станут незаменимым способом сохранить мяч. А крестовина геймпада заставит соперников разинуть рты и наблюдать красивые трюки, выполняемые по ходу игры.

В визуальном плане FIFA Street 2 не отличается от предшественницы: та же приятная графика и отличная анимация спортсменов. Правда, при повторах, когда камера показывает происходящее крупным планом, заметны некоторые графические изъяны вроде плохеньких текстур, но во время игры все выглядит хорошо.

Музыка, в полном соответствии с традициями EA, подобрана превосходно. Зажигательные мелодии станут отличным дополнением к творящемуся на экране действу, а их разнообразие не позволит саундтреку приесться.

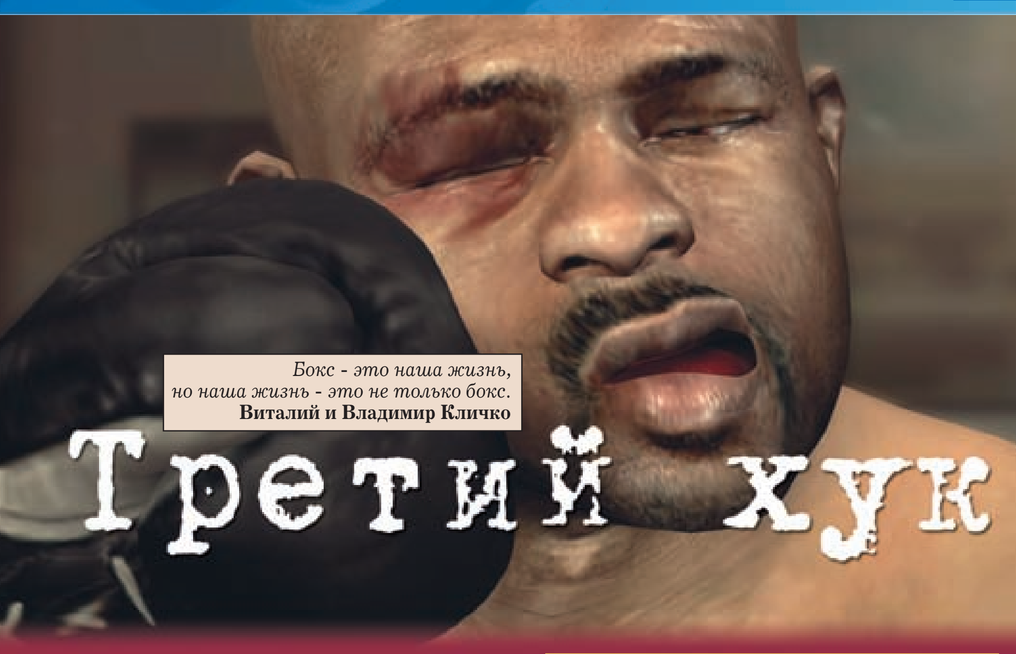
Порекомендовать FIFA Street 2 можно практически всем, кто любит качественные футбольные игры. Если вы уже вволю наигрались в такие хиты, как FIFA 06 и Wining Eleven 9, то обратите внимание на уличный вариант великой спортивной игры, который хоть и менее серьезен, чем названные шедевры, но уж точно не менее интересен и зрелищен.

PS2. Всего один защитник? Вы меня смешите, право



АВТОР

Владимир ПУГАНОВ



*Бокс - это наша жизнь,
но наша жизнь - это не только бокс.*
Виталий и Владимир Кличко

Третий хук



Жанр	Boxing
Издатель	EA Sports
Разработчик	EA Chicago
Платформа	PS 2, Xbox, Xbox 360, PSP
Сайт	www.easports.com/fightnightround3

РЕЙТИНГ для PlayStation 2, Xbox

Игровой интерес	7	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Реализм	7	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

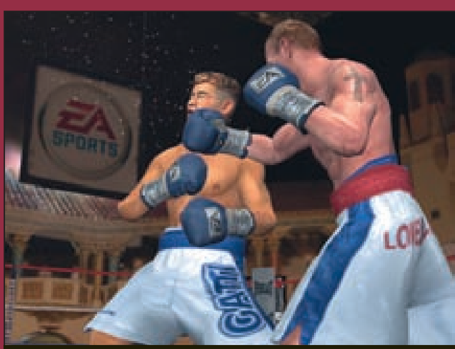
7.7

РЕЙТИНГ для Xbox 360

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	10	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Реализм	8	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

8.3

Следуя давней традиции, согласно которой новые части всех спортивных серий должны появляться ежегодно, EA Sports выпустила очередную главу боксерской Fight Night. Ожидавшие выхода третьей "Бойцовской ночи" фанаты, естественно, рассчитывали, что она будет превосходить предшественников по всем параметрам. Увы, их ожидал не слишком приятный сюрприз.



Xbox. Так и до нокаута недалеко

Если отбросить все "охи" и "ахи", произнесенные по поводу графического исполнения Fight Night Round 3 на Xbox 360, то нам откроется не совсем радостная картина. Бесспорно, графика в спортивных играх имеет примерно такое же значение, как и в FPS.

Крепкие зуботычины

В Fight Night Round 3 введена тройка новых ударов. Нельзя сказать, что они сильно меняют стиль игры, но, определенно, разнообразят ход раундов и могут подарить сопернику немало неприятных сюрпризов. Удары получили название Impact Punches и, надо заметить, оппоненты их довольно часто и успешно блокируют. Но если эти удары попадут по лицу конкурента, то не обойдется без определенных последствий.

The Haymaker - сильный удар, который, в случае встречи вашей перчатки и лица соперника, дает бонус к энергии вашего боксера.

The Flash KO Punch - мощный хук, ополовинивающий хелсбар противника. После такого удара отправление в нокдаун становится быстрее и проще.

The Stun Punch - активирует вид из глаз соперника. Видя себя, вы можете отслеживать, какая сторона вашего противника защищена хуже, и наносить соответствующие удары.

Посмотреть, как работают и выполняются Impact Punches можно в Options, выбрав EA Sports Extras.

Карьеристам тут не место

Career mode в третьей части заметно обеднел. Вместо ставшего привычным богатого выбора оппонентов в качестве противников нам предлагаются лишь три-четыре боксера. Решить, с кем драться, не так трудно, как раньше, поскольку ощутимой разницы в денежных призах нет. Из-за такого подхода, "карьера" больше смахивает на череду обычных боев, нежели действительно на борьбу за титул лучшего из лучших.

Набирая популярность, игрок может стать чемпионом в своей весовой категории или перейти в другую. Новая фишка режима заключается в появлении нескольких особых конкурентов, эдаких "кровных врагов" из числа боксеров, которых вы ранее щедро угостили хуками и апперкотами, подарив в итоге нокаут. С "кровниками" предстоит сойтись лицом к лицу не один раз за время карьеры. К сожалению, ничем особенным, кроме знакомых лиц оппонентов, эта фича порадовать не в состоянии. И уж вряд ли она компенсирует ампутированный под корень микроменеджмент, который так разнообразил и неплохо помогал игроку в FNR2. Вместо выбора музыки, врача, специальной карты и девушки из группы поддержки, которые обеспечивали бонусы к характеристикам бойца, осталась возможность нанять только тренера. Подобное обрезание трудно объяснить. Разработчики хотели сделать игру более реалистичной или просто обленились?

Тренировка подконтрольного нам новоиспеченного Мохаммеда Али претерпела изменения. По-прежнему к нашим услугам знакомые по прошлой части три мини-игры, успешное выполнение которых дает прирост статистик спортсмена. Однако сейчас прокачка что-то лечит, а что-то калечит. Нарастив одни статсы, мы получим минусы к другим. Хорошо еще, что игрок может видеть заранее, какие качества боксера будут повышены, а какие упадут и насколько.

Режим карьеры предоставляет расширенные возможности настройки внешности, одежды и татуировок, и, главное, появилась возможность наделить подопечного наиболее предпочтительным боевым стилем. Будет ли это сбалансированный спортсмен, обладающий убойными удара-


Xbox 360. Вот именно на таких подпольных аренах начнется наша карьера



ми громила или ходячая крепость с глухой обороной - решать вам.

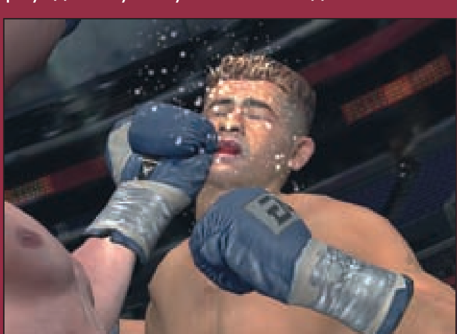
Ожившая история

О других режимах.

С Play Now все просто: выбираем весовую категорию, боксера, противника и - вперед, в буквальном смысле выбивать победу.

ESPN Classic (на PSP его заменяет схожий по сути Rival Challenges) поинтереснее будет. Он предлагает не только взглянуть на историю бокса в целом, но и принять непосредственное участие в самых знаменитых поединках прошлого. Если вы всегда жалели о поражении Мохаммеда Али в памятном бою с Джо Фрэзером в марте 1971 года, то у вас есть шанс хотя бы виртуально изменить ход истории. Возможность сыграть за таких легендарных боксеров, как Ламотта, Гатти, Вард, станет настоящим подарком поклонникам мужского спорта.

Что касается управления, то оно осталось прежним со времен FNR2: игравшие во вторую часть буквально с первых секунд раунда почувствуют себя как дома. Освоить три новых удара (см. врезку) не составит труда. А ставший более простым режим приведения физиономии боксера в нормальный вид в перерывах между раундами легко освоят даже новички.



Настоящее удовольствие от боев геймеры смогут получить только при игре друг с другом. Хотя компьютерные оппоненты научились чаще уходить от ударов и ставить блоки, они по-прежнему не представляют серьезной опасности.

Помимо двухгеймпадного варианта, есть и онлайновый способ показать свою крутизну. Именно в онлайне лучше всего проверяются навыки владения приемами виртуального бокса.

Третий раунд

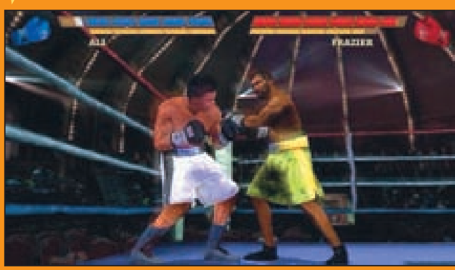
Так же, как и управление, геймплей и графика в версиях для Xbox и PS2 практически не изменилась. На экране - знакомая картинка и достойная анимация. Стоит отметить, что некоторые арены (часть из которых, кстати, имеют реальные прототипы) предусматривают огромное количество зрителей. И если на Xbox 360 посетители выглядят ненамного хуже, чем боксеры, то в версиях для младших консолей за боем наблюдают спрайтовые уродцы и малополигональные дубоExternal. Так что если вы еще не начали откладывать на новый "ящик" от Microsoft, то, возможно, графика Round 3 заставит вас это сделать.

FNR3 получилась неоднозначной игрой. В чем-то она хуже второй части, в чем-то лучше. Но одно можно сказать точно - на сегодняшний момент Fight Night является лучшим виртуальным воплощением бокса.




PS2. Страшно? Это только третий раунд

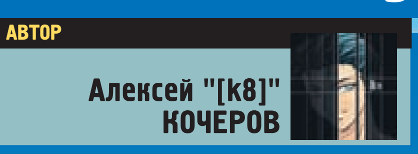
Карманный бокс



В отличие от версии для Xbox 360, где графика сногсшибательнее самых мощных хуков, вариант Fight Night Round 3 для PSP имеет куда больше отличий от аналогов для Xbox и PS2. И дело не только в изображении и управлении. Карьерный режим адаптации под PSP более глубок, чем на старших консолях, и схож со второй частью игры. Начиная с пятидесятого места в рейтинге, нашей задачей, как не трудно догадаться, станет первое место. Каждому новому бою предшествуют подписание контракта, наем тренера и врача, выбор фич, связанных с появлением боксера на публике, и т.д. Кстати, последние очень важны, так как в зависимости от того, какая музыка будет играть во время вашего выхода, какие спецэффекты поразят воображение зрителей и какие девушки будут носить таблички с номером раунда, характеристики спортсмена будут увеличиваться. Владельцы домашних консолей обделены этим микро-менеджментом, разнообразящим карьерный режим. Зато обладателям PSP не повезло с тренировками - никаких мини-игр, а только автоматическая прокачка.

АВТОР

Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ



Быстрый и дерзкий: полет над гнездом навигатора



Дерзкий Джо обходит одного, второго, что-то кричит третьему… Я успеваю разобрать только: "Вот тебе крючок, рогоносец!" Действительно, неслыханная наглость стала визитной карточкой этого гонщика!
Один полубезумный комментатор

Как и уверяли разработчики, торговая марка "Jak" не будет больше использоваться в названиях игр жанра action/arcade. С выходом Jak X Naugly Dog свое слово сдержали. Перед нами - не новая экшн-серия приключений двух закадычных друзей, а самые натуральные боевые гонки.

Сюжет новой части игры (в режиме adventure mode) стартует примерно с того места, где закончилась история оригинальной трилогии. Нашествие темных было остановлено, тайна древних раскрыта, ну и Декстер получил модные штаны.

Но, как это обычно бывает, очередной "дружок" героев подкидывает на "светлую память" заподлянку. Успешно отправившись в мир иной, жирдяй Крю оставляет последнее послание. Все лица, знакомые нам по третьей части игры, собираются в зале, дочь покойного Рейн разливает всем благородное винцо и…

Нет, Крю никогда не грезил завоеванием мира или захватом какого-то отдельно взятого городка. Он всего лишь хотел, чтобы его команда выиграла в крупнейших гонках на выживание под говорящим названием Kras City Grand Championship. Но так как до этого радостного момента не дожил, он просто отравил вино. Напоследок. Поставленные перед фактом герои вынуждены участвовать в местном аналоге жесткого дерби, чтобы выиграть чемпионат и получить противоядие.



Жанр	Racing
Издатель	SCEA
Разработчик	Naughty Dog
Платформа	PS2
Сайт	www.naughtydog.com/jakX

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Сюжетная линия	7	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

7.3

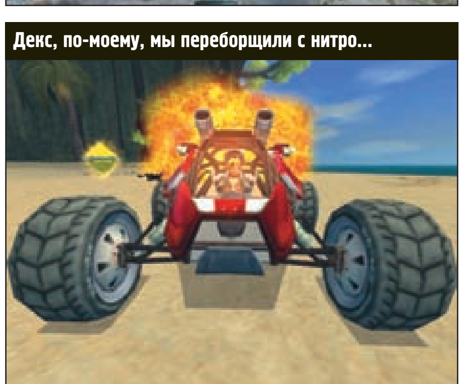
Разбор на кусочки

Если вы помните, в Jak 3 были продвинутые гонки на багги, которые зани-

Кто сказал, что машины не летают так как птицы?



Декс, по-моему, мы переборщили с нитро…



Жестянщики сегодня в ударе



Недоступный мультиплеер

Упоминание о возможности сотворить навороченное авто было не случайным. Но полностью вкусить плоды творчества смогут обладатели сетевого соединения, недоступного в нашей стране. До шести игроков могут схлестнуться на одной трассе, гоняясь, сражаясь на аренах и отнимая флаги, не забывая истошно вопить в гарнитуру и общаться в чате в перерывах между побоищами. Нам же только остается заменить живых оппонентов искусственными противниками или сражаться в режиме split-screen.





Боевой дроид надежно прикроет ваш зад от враждебных посягательств

мали около 20-30% игрового процесса. В Jak X 90% игрового времени вы проведете на трассе, а остальные 10% поровну поделены между созерцанием роликов, сделанных на игровом движке, и гаражом, в котором вы будете устанавливать запчасти на смерть-машину и катафалк в одном кузове.

Начальные этапы чем-то неуловимо напоминают популярную серию Burnout. Тут и педаль газа до упора, и использование местного аналога "нитро", и красивые слоу-мо разрушающихся автомобилей, ну и слегка надоедливые враждебно настроенные автолюбители. Стоит немного продвинуться по сюжетной линии, и ситуация кардинально меняется. Соперники резко звереют, и ваши шансы на успешное завершение очередного круга стремятся к нулю. Стоит потерять управление, впечататься в столб и красиво отправиться дымить в канаву, как тут же несколько машин проскочат вперед, забирая призовые места.

Цена жизни измеряется в кубках

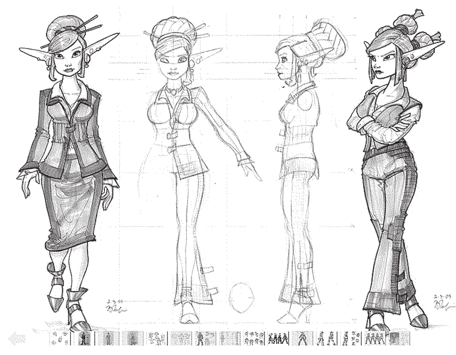
Всего Джек может выиграть четыре чемпионата, в каждом из которых около двадцати состязаний. Одно сложнее другого. Последний кубок, который герои должны обязательно заполучить, превращается в сущую пытку. Неудачно вписались в поворот? Где здесь ближайшая стена? Можно начинать крошить джойстик!

Конечно, я утрирую, но в целом ситуация выглядит именно так. Подобным завышенным уровнем сложности грешил и Jak 3 в пресловутом гоночном режиме.

В первом чемпионате доступна пара трасс. Пройдя их и заработав медали (три очка дадут за золото, два за серебро и одно за бронзу), вы откроете доступ к следующим этапам и состязаниям. Кроме стандартных гонок, игра предложит вам дерби-миссии, в которых надо уничто-



А поставленная в нужном месте стационарная турель и вовсе облегчит жизнь!





Низко пошел, видать, к дождю...

жить максимальное количество средств передвижения, Capture the Flag, гонки на выбывание и другие.

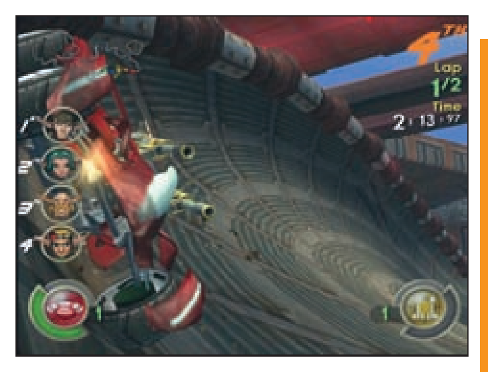
Помимо медалей, во время гонки вы можете зарабатывать очки, начисляемые за вынесенных с трассы соперников, длительность управляемого заноса и т.д. Их можно потратить в магазине на покупку авто, запчастей, вооружения, а также бонусов, доступных в специальном меню.

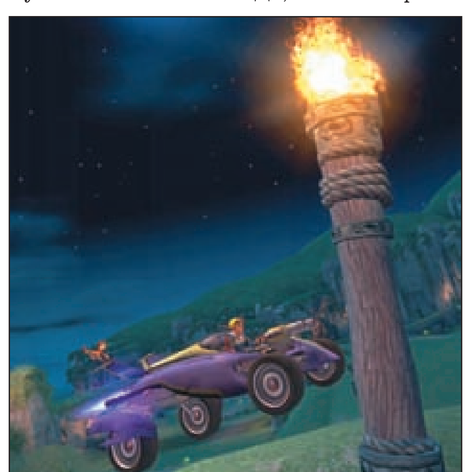
Также на трассах можно подобрать ико (eco), знакомые по предыдущим частям игры. Зеленые восстанавливают уровень брони автомобиля, синие позволяют применить внеплановое нитро, желтые пополняют боекомплект оружия, навешанного на переднюю часть вашего авто, а красные - расположенного сзади.

Арсенал делится на несколько классов. На авто можно навесить пулеметы, гранатометы и самонаводящиеся ракеты. Иногда удается подобрать разрушительный шар сверхновой (supernova). Избавиться от преследователей помогут мины, лужи масла, охраняющие ваше авто дроны и турели.

Ковыряя куски металлолома

В гараже можно оттюнинговать и покрасить багги, купить запчасти. В возможности покупки новых средств передвижения кроется еще один дисбаланс Jak X. Просто особой потребности в покупке нового авто нет. Да, машины привлекают большим количеством свободных слотов для девайсов, но более целесообразным представляется максимальный апгрейд двух-трех тачек. Если же вы захотите собрать действительно уникального и конкурентоспособного монстра на колесах, придется нехило раскошелиться.





Динозавры есть. Осталось найти разгуливающую поблизости макаку-переростка



В игре встречается графика двух типов. Первый присутствует в сюжетных роликах на движке игры, где наблюдается богатая детализация персонажей и интерьеров, действительно живая мимика персонажей. Второй тип используется во время гонок. Количество полигонов в каждой машине заметно ниже, не говоря уже о поленьях-водителях. Зато на экране фигурирует большое количество техники, покореженных кузовов и разлетающихся деталей. Общая картина украшена полным набором спецэффектов. Когда же начинается свалка, игра заметно замедляется, плавно сбрасывая частоту смены картинки.

Музыкальная и звуковая составляющие выполнены "на ура". Из динамиков, задавая боевой настрой, непрерывно звучит рок-музыка, а вступительный ролик игры щеголяет композицией от Queens of the Stone Age. Звук довольно разнообразен. Помимо рева двигателей и пулеметных трелей, игроки любят комментировать удачные попадания. Плюс ко всему в ушах верещит безумный диктор, комментирующий ход гонок.

Джек, Декстер и компания

Серия Jak насчитывает пять игр. Это Jak1-2-3, Jak X: Combat Racing и еще не вышедший Daxter для PSP. В Daxter'е под управление игрока попадет закадычный друг Джека. События этой части затронут промежуток игрового времени между первой и второй сериями Jak. По сюжету Декстер должен будет вызволить Джека из темницы. Кстати, если на вашей карточке памяти окажутся сейвы от игр Jak, Daxter и Ratchet: Gladiator, то откроются секретные гонщики и этапы.



Пыхтящие ежи войны

Jak X: Combat Racing получился довольно спорной игрой. С одной стороны, завышенный уровень сложности и нагловатый AI, с другой - популярная вселенная, полюбившиеся герои и заряд позитива на начальных трассах игры. Если вам нравились гоночные этапы в третьей части, если вы живете миром Джека, то JX:CR - ваша игра. Те же, кому больше нравились приключения именно персонажей, а не гонки, могут обратить свой взгляд на серию Ratchet & Clank. ©

Папа, папа, а что это за кнопаська? НЕ ЖМИ, ДОЧЕНЬКА!



АВТОР

Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ

МОГУ КОПАТЬ, А МОГУ И НЕ КОПАТЬ



Вначале он долго бежал.
Потом карабкался вверх.
Потом копал. Потом снова копал.
Наконец все самое ценное было
захоронено глубоко под землей.
Дерзкий Джо снова побежал.
Ковбои Запада: Дерзкий Джо



Жанр	Puzzle
Издатель	SCEE
Разработчик	Team 17
Платформа	PSP
Сайт	www.yourpsp.com/lemmings

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	6	x 0,10
Управление	7	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

7.4

В 1991 году DMA Design выпустила на PC (а чуть позже и на консолях того времени) "Леммингов". Сказать, что игрушка стала популярной, значит, ничего не сказать. Воплощенная в красивой графике оригинальная идея надолго овладела умами игроков. Чуть позже с завидной регулярностью начали появляться всевозможные сиквелы, порты и клоны. Спустя несколько лет игра обзавелась неплохим трехмерным потомком - Lemmings 3D (PSone и PC).

В канун пятнадцатилетней годовщины "Леммингов" компания Team 17, разработчик знаменитых Worms, практически воссоздала Lemmings на портативной консоли от Sony. В наши руки попала предфинальная версия, но уже можно сказать, что новые "Лемминги" удались. Конечно, еще не все этапы доделаны и не все миссии на своих местах, но общего процента готовности уровней (где-то 70%) с лихвой хватает, чтобы удерживать игроков за консолью часами.

Мудрости искателей приключений

Лемминги - миловидные зеленоволосые гуманоиды, не признающие какого-либо насилия. Их задача на каждом уровне - пройти от точки входа до точки выхода. После старта уровня из ворот начинают падать лемминги. Единственное действие, которое они делают сами, - это движения вправо. Если на пути лемминга возникает препятствие, на которое невозможно взобраться, он разворачивается и топает в обратную сторону. Если встречается обрыв, костер или, скажем, машинка по шинкованию леммингов, то... Если зазеваться, уровень можно считать проваленным, ведь все человечки тупо погибают при первой же возможности. Задача игрока - обходя препятствия, провести указанное количество леммингов к выходу.

Есть несколько действий, которые лемминги обучены выполнять. От уровня к уровню набор умений будет меняться, причем применить тот или иной скилл можно будет ограниченное число раз. В результате прохождение каждого уровня превращается в настоящую головоломку.

Для пущего удобства в игру добавили две кнопки, отвечающие за ускорение геймплея и паузу, во время которой можно отдавать леммингам команды.

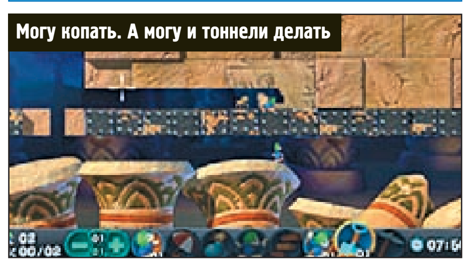
Доступны четыре кампании, перекочевавшие из оригинала, отличающиеся уровнем сложности (Fun, Tricky, Taxing и Mayhem). Первая особо не напрягает, ведь в распоряжении игрока окажутся все умения леммингов. Зато с последним придется изрядно поломать голову, дрожа над каждым человечком. Есть и набор новых уровней, объединенных в кампанию Special. Специально для тех, кому не хватит ста двадцати оригинальных миссий.

Йюпии, и выход найден!

Графическое оформление в игре выполнено "на отлично". В лучших традициях Worms игровое окружение насыщенно разнообразными элементами, да и на самих леммингов анимации не пожалели. Чтобы игра была еще более приятной, фоном служит милый трехмерный пейзаж.

Музыкальное сопровождение довольно приятное и не надоедает от этапа к этапу. А вот звуки слегка подкачали. Единственный плюс - оповещения о различных событиях. Например, о том, что в лестницу закладываются последние кирпичи.

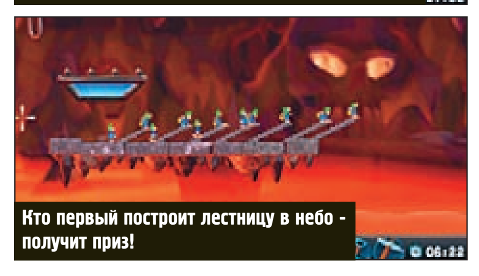
"Лемминги" затягивают так же, как и пятнадцать лет назад. Не сомневаемся, игра соберет под свои знамена большую армию поклонников, и не только среди любителей пазлов, но и тех, кто хочет тряхнуть стариной и вновь провести зеленоволосых чувачков к победе. ©



Могу копать. А могу и тоннели делать



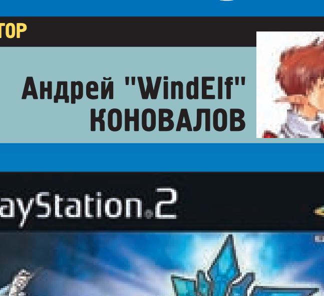
Скоро вскроем черепушку местному диплодоку



Кто первый построит лестницу в небо - получит приз!

Tales of Legendia

АВТОР



Андрей "WindElf" КОНОВАЛОВ

Миновав Королевство зверей, мы переправились через Голубую реку, потом через Красную, обогнули Край двенадцатируких людей, прошли мимо Пристанища Семи Ведьм, - словом, о путешествии нашем можно рассказывать без конца.
Амос Тутуола. "Заколдованные Леса"

Полундра на крейсере

За время, пока герои этой игры дрейфовали на своей китобойной шлюпке в океане, можно было спасти более дюжины принцесс и победить массу драконов, чем мы собственно и занимались. В последние дни перед релизом проекта страсти особенно накалились.

Нетерпеливые геймеры ходили по квартирам, раздраженно посматривая на часы, анимешники, мечтающие насладиться обещанными им длинными заставками, кидались дротиками в чучело Гарри Поттера, а у входа в родную редакцию кошка охранника от нечего делать жевала обивку кресла. И вот очередная часть ролевой саги от Namco выкатилась на арену блестящим DVD, обещая много приятных часов у телеэкрана.

Несколько номеров назад мы писали о том, как брат и сестра, герои новой игры из знаменитой серии Tales of... прибыли по воле волн к огромному плавучему острову, по очертаниям напоминающему корабль.



Просто обхохочешься

Авторы игры то и дело пытаются шутить, не стесняясь превращать историю о войне и древних тайнах в комедию. Раса говорящих и визжащих ондатр, пара поп-музыкантов, поющих по поводу и без (пародия на американские мюзиклы), спотыкающаяся и падающая при каждой встрече с Сенелом повариха...

Ну, все, приплыли...

Злоключения Сенела и его сестренки Ширли, как оказалось, и не думали заканчиваться с прибытием их утлого суденышка к берегам... вернее, бортам огромного древнего корабля Legacy. Не успели оглядеться, как со всех сторон полезли разнообразные типы. После недолгих разбирательств злодеи похитили Ширли, пребывающую без сознания по причине морской болезни, хотя, как окажется, это была не просто болезнь. От соленой воды у девочки случаются обмороки, а от пресной воцаряется внутренняя гармония и еще волосы светятся. Вообще, эта подружка необычная, но очень скромная.

Как выяснилось, плавучая посудина оказалась населена не только бандитами. Повстречавшийся Сенелу интеллигентного вида молодой человек по имени Уилл отводит жаждущего мести парня в ближайший город, где тот, не долго думая, срывает злость на паре задорных поп-музыкантов (жестоко избивает их с помощью секретной боевой техники Eres). Однако спутник неожиданно оказывается местным шерифом и сажает незадачливого героя за решетку, хотя несколько позже присоединится к нему в миссии по спасению Ширли.

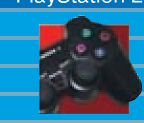

А теперь... разящие диски!

Выбивание подушек

Привлекательность игры повышает наличие занимательной боевой системы, именуемой X-LiMBS (Crossover Linear Motion Battle System). Стоит ли напоминать, что в данном сериале битвы проходят в реальном времени, почти не уступая по уровню азарта некоторым известным файтингам? Так вот, на этот раз побоища стали еще больше напоминать классический двухмерный мордобой. Центральный персонаж принципиально использует в качестве оружия всевозможные разновидности кастетов и наручей, умеет эффектно швыряться врага-



Жанр	JRPG
Издатель	Namco, Софт Клаб
Разработчик	Namco
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.tales.namco.com/legendia



РЕЙТИНГ

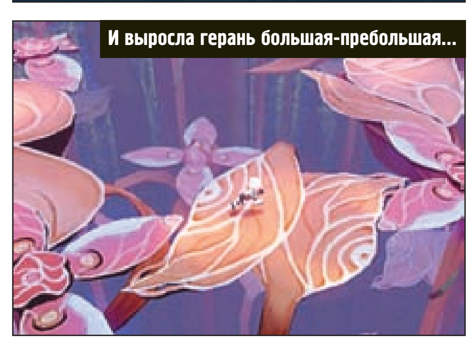
Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	9	x 0,10
Сюжетная линия	8	x 0,20
Ценность для жанра	6	x 0,10

7.9



ми, отправлять их в нокдаун мощными хуками и лупить в прыжке ногами не хуже теккеновского Хвоаранга. Но любителям миров меча и магии не стоит отчаиваться: среди остальных героев имеются бойцы с холодным оружием и маги. Битвы всегда были одной из самых привлекательных сторон сериала. Сказывается еще и тот факт, что на этот раз в команде

Режим Climax - форменное издевательство над беззащитным врагом



И выросла герань большая-пребольшая...

Egg Bear

Яйцедведь. Один из самых оригинальных традиционных монстров серии - яйцекладущий зверь, обитающий преимущественно в больших и запутанных пещерах. Мужские и женские особи высиживают яйца по очереди. У яйцедведей низкая рождаемость, потому что они могут откладывать только по одному яйцу, которые высоко ценятся людьми за питательность и чудесный вкус.



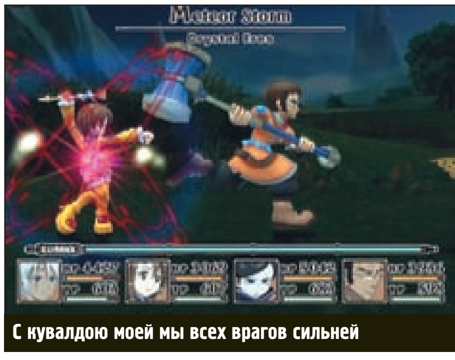
Вид на центральную площадь главного города гигантского корабля

разработчиков присутствуют люди, создававшие едва ли не лучший трехмерных файтинг современности - Soulcalibur III.

Развитие героев - процесс очень интересный. С повышением уровня растут только базовые характеристики бойцов, а если вы хотите, чтобы персонаж стал не только сильным и ловким, но и умелым, придется многократно применять спецприемы. Повторите 50 раз “энергетическую волну”, и вам станет доступна другая, усиленная ее разновидность. Из поверженных врагов выпадают так называемые Eres Stones разных типов, которые тоже вам понадобятся для прокачки скиллов. Чтобы достичь высокого уровня подготовки, придется не просто сражаться с каждым встречным поперечным, а выискивать определенных монстров, которые могут подарить редкие камни.

Каждый прием Eres оценивается в определенное количество очков TP, запас которых отображается на шкале во время боя и постепенно восстанавливается. Впрочем, если ждать некогда, очки можно пополнить, поедая специальные продукты и медикаменты. К интересным нововведениям можно отнести линейку Climax, позволяющую творить чудеса. Эта шкала тоже медленно, но верно заполняющаяся во время боя, поможет справиться с самыми сильными врагами без лишних хлопот. При заполненном баре нажмите L2, и враг замрет, будто его заморозили или парализовали. Ваша команда сможет продолжать лупить обидчика безнаказанно до тех пор, пока не закончится лимит Climax. Повторное нажатие шифта повлечет мощную и красивую совместную комбо-атаку.

Количество персонажей, одновременно участвующих в битве, осталось неиз-



С кувалдою моей мы всех врагов сильней

менным: их четверо. Все, кроме лидера, управляются AI в соответствии с заданными установками. При желании во власть искусственного интеллекта можно отдать и главного героя. Еще одна возможная причина для такого поступка - необходимость побыстрее прокачать скиллы другому персонажу, который становится новым лидером группы. Хотите, например, вспомнить боевой стиль лихого Айлерона - сражайтесь за сентиментальную рыцаршу Хлою.

В Tales of Symphonia, если припомнить, перемещения неприятеля можно было наблюдать прямо на мировой карте, но в "Легендию" вернулся стандартный JRPG'шный random encounter. Большинство противников можно одолеть, не прибегая к секретным техникам Eres: все,



Grune

Один из самых таинственных и странных персонажей партии - девушка Груня, найденная спящей в ванночке посреди древних руин. Миловидная тетя, страдающая склерозом (а по мнению некоторых героев еще и слуховыми галлюцинациями), увязывается за приключенцами и долгое время следует за ними. Большинство ситуаций, когда над головами партийцев появляются знаменитые пиктограммы, изображающие каплю, связаны именно с Груней. Она совсем не так проста, как может показаться. Груня, несомненно, достойна отдельного упоминания, потому что уж очень она замечательная.



что нужно для победы, - обычное комбо (кнопка X три раза подряд) и изредка блок (квадрат). Однако для сильных боссов приходится искать специальную тактику, предварительно заполняя под завязку линейку Climax.



Команда Избранных

В самом начале нам дают понять, что в игровом мире есть "избранные" люди со сверхъестественными способностями - Eresians. И уже в первые часы игры на Ширли, обладающую какой-то великой и древней внутренней силой, начинается охота, а Сенелу с товарищами приходится ее выручать.

Примечательно, что на протяжении всей игры персонажи вашей партии будут часто переговариваться, обсуждая как тонкости использования боевых искусств, так и дела житейские. Эти диалоги (которые можно пропускать, не активируя мигающую иконку в углу экрана) позволяют лучше раскрыть отлично проработанные характеры.

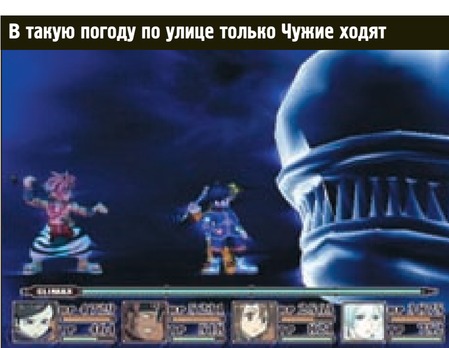
Мы не рискнем сказать, что сюжетная линия в целом представляет собой нечто выдающееся и гениальное, поэтому для многих именно боевая система станет наиболее привлекательным элементом игры, выгодно отличающим ToL от других продуктов жанра. Забавные мини-игры, оригинальные побочные квесты - все это никуда не делось, а бывалые поклонники серии получат немало удовольствия, разыскивая по всему миру рецепты блюд. Жаль только, что в Namco решили упростить процесс поиска традиционного Чудо-Повара, сделав его присутствие на локациях предельно заметным.

Спортивного интереса поубавилось, зато на досуге можно озаботиться поисками редких видов монстров, сундучков, раскиданных там и сям на мировой кар-

Карта мира. Вращать можно, масштабировать - нет



В такую погоду по улице только Чужие ходят

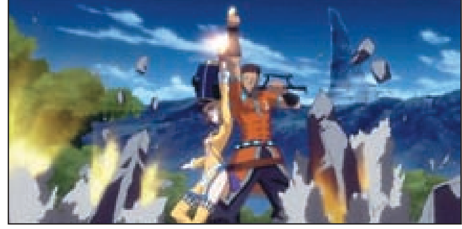


Там, внизу, копошатся никчемные людишки











те, а также секретных титулов для героев.

Нельзя обойти вниманием значение этих титулов. Если сначала Сенел Кулидж именовался просто "образцовым братцем" Ширли, то после некоторой закалки в боях он сможет стать мастером комбо, великим колдуном и еще много кем. Собранные звания отображаются в специальном перечне, и игрок всегда в праве выбрать любое из них. Это не просто красивые словосочетания, меняющиеся, как перчатки, а, проще говоря, дополнительные элементы экипировки (их и выставлять надо в меню equip), заметно влияющие на характеристики героя. Какие-то дают бонусы на атаку, но снижают иммунитет к магии, какие-то добавляют жизненной энергии, и т.п.



Декорации

Облики персонажей Tales of Legendia создал Кадзуто Накадзава, известный трудами над аниме El Hazard, Samurai Champoo и Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, а также анимационными вставками в первой части фильма Kill Bill. Хотя авторский стиль Муцуми Иноматы, дизайнера персонажей ранних Tales of..., некоторым может показаться симпатичнее.

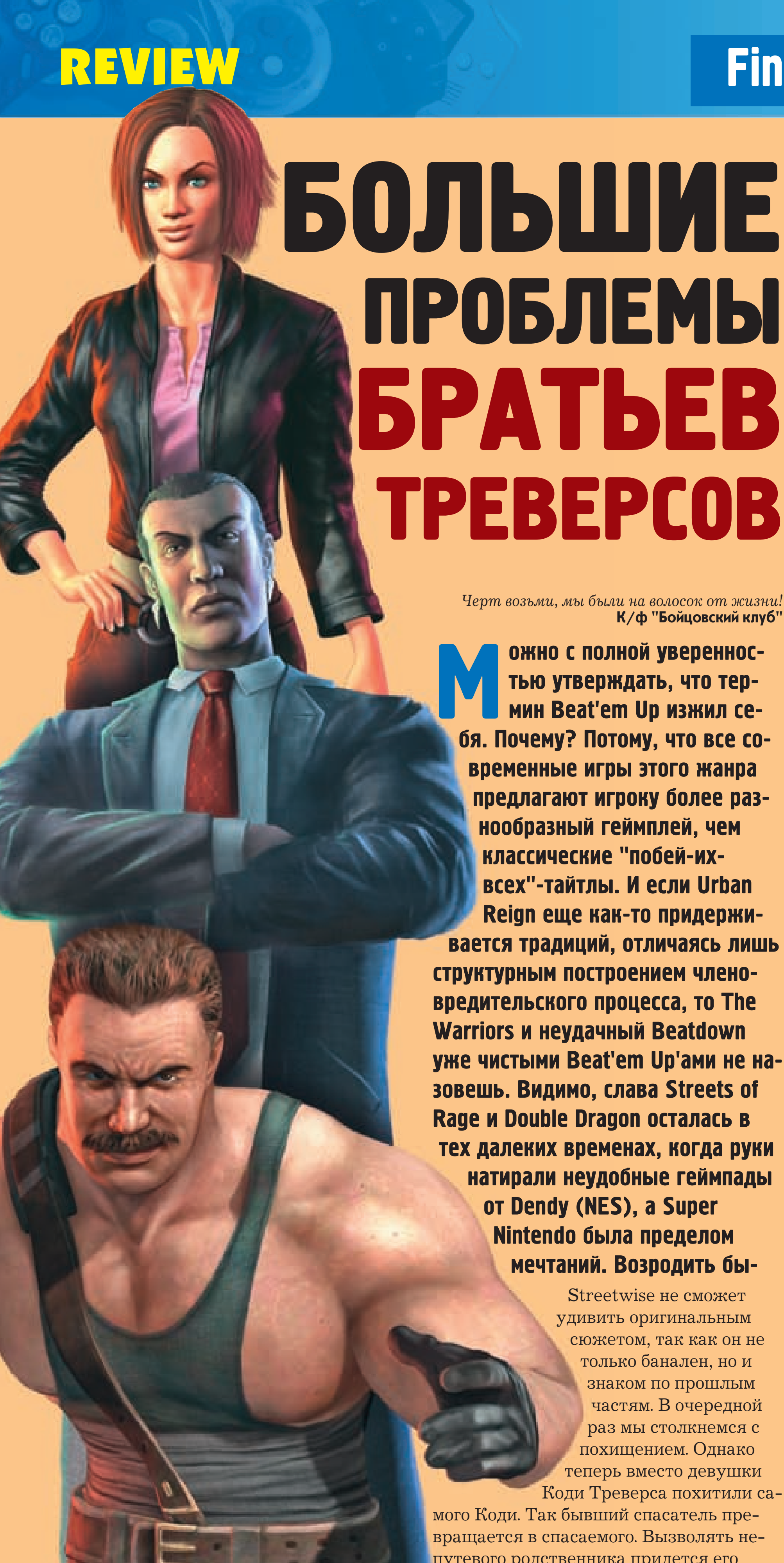
Графика игры находится на достаточно высоком уровне. На локациях персонажи предстают в super deformed виде с частенько "всплывающими" над непропорционально большими головами анимешными пиктограммами, означающими эмоциональный настрой и желания человечков. Фигурки также умеют жестикулировать. В анимационных роликах и на картинках, сопровождающих сюжетные диалоги, герои выглядят гораздо более привлекательными. Их речь прекрасно озвучена, звуковое сопровождение удалось на славу. Саундтрек заслуживает отдельного диска, который уже издан в Японии. На первой же локации можно услышать весьма приятную песенку, а далее уши игрока будет услаждать незаурядный джаз с симпатичными симфоническими зарисовками. Композитор Сина Масару при поддержке целого филармонического оркестра сделал настоящий подарок любителям хорошей музыки.

История о...

Начавшим знакомство с серией с этой игры можно посочувствовать, потому что она никак не является самой выдающейся ее представительницей. Та же Tales of Eternia была куда интереснее и проработаннее, а Tales of Destiny обладала более богатой ролевой атмосферой. Ах да, мы до сих пор не упомянули о печальном факте: "Легендию" лишили возможности игры вдвоем во время битв. Если это не отобьет ваш интерес к продукту, то отсутствие секретных подземелий вас вряд ли испугает. Хотя вдруг они настолько секретные, что их до сих пор никто не нашел?

К сожалению, подавляющее большинство поклонников консоли от Sony, не знающих японский, не имели удовольствия пройти Tales of Destiny II, Tales of Rebirth и Tales of Symphonia. Только сейчас Namco приложила немало усилий, чтобы угодить им. ©





БОЛЬШИЕ ПРОБЛЕМЫ БРАТЬЕВ ТРЕВЕРСОВ

АВТОР
Владимир ПУГАНОВ

Черт возьми, мы были на волосок от жизни!
К/ф "Бойцовский клуб"

Можно с полной уверенностью утверждать, что термин Beat'em Up изжил себя. Почему? Потому, что все современные игры этого жанра предлагают игроку более разнообразный геймплей, чем классические "побей-их-всех"-тайтлы. И если Urban Reign еще как-то придерживается традиций, отличаясь лишь структурным построением членовредительского процесса, то The Warriors и неудачный Beatdown уже чистыми Beat'em Up'ами не назовешь. Видимо, слава Streets of Rage и Double Dragon осталась в тех далеких временах, когда руки натирали неудобные геймпады от Dendy (NES), а Super Nintendo была пределом мечтаний. Возродить былую славу захиревшего жанра взялась Capcom. Сдув пыль с культового Final Fight, компания предлагает снова очутиться на улицах Metro City. Город этот не так знаменит, как Racoon City, но уж точно не менее опасен.

Жанр	Beat'em Up
Издатель	Capcom
Разработчик	Capcom Studio 8
Платформа	PlayStation 2, Xbox
Сайт	www.capcom-europe.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40
Графика	6	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Дизайн	7	x 0,20
Ценность для жанра	5	x 0,10

6.7

Streetwise не сможет удивить оригинальным сюжетом, так как он не только банален, но и знаком по прошлым частям. В очередной раз мы столкнемся с похищением. Однако теперь вместо девушки Коди Треверса похитили самого Коди. Так бывший спасатель превращается в спасаемого. Вызволять непутевого родственника придется его младшему брату Кайлу. Кайл хоть и моложе, но тоже парень не промах. Хорошие бойцовские навыки он унаследовал от брата в полной мере, и ему подворачивается шанс доказать их не на ринге подпольных боев, а в настоящих уличных драках.

Хотя сюжет не блещет новизной, разработчики потрудились заменить банду Mad Gear Gang, с которой мы боролись ранее, новым противником. Кто-то распространяет на улицах Metro City наркотик, оказывающий крайне странное воздействие на "торчков". Поэтому, кроме поисков Коди, мы попутно будем бороться за здоровье нации и положим конец наркоторговле. В этом нам помогут проверенные друзья - верзила Хаггар и ниндзя Гай.

Кулачная работа

Игрок сможет посетить четыре небольших квартала, в каждом из которых



Говорю же - в нашем баре не курят



У меня уже есть девушка, отстаньте

найдутся не только мальчики для битья, но и заведения, обязательные для посещения. Не стоит приобретать в местных магазинчиках оружие, так как колющим, режущим, дробящим, стреляющим и взрывающимся инструментарием можно разжиться после схваток. Здесь уместно покупать более редкие восстанавливающие лайфбар и энергию спецударов напитки. В тренировочных залах можно разучить новые приемы и прокачать традиционные для жанра параметры (угадайте, какие). Кстати, тренерами выступят наши давние соратники - Хаггар и Гай. Обучать они будут не за спасибо и не по старой дружбе, а за деньги. Что ж, хлеб с маслом любят даже друзья.

Освоенные удары, пинки, броски и захваты помогут нам показать, кто в Metro City хозяин. Арсенал FFS богат эффектными приемами, многие из которых встречались в предыдущих сериях игры.

Пожалуй, самым главным нововведением в Streetwise стала система перехватов. Впрочем, система - это громко сказано. На самом деле мы просто блокируем удар противника, время замедляется, и у Кайла появляется возможность нанести контрудар.

Маленькой игре - маленькие игры

Кроме насилия, учиняемого Кайлом на улицах города, игрок сможет выплеснуть свои деструктивные наклонности в целой куче мини-игр. Как правило, от нас требуется разбить за определенное время все мусорные баки (знакомое занятие, не правда ли?), расстрелять резиновых уточек или заняться уничтожением крыс и тараканов. Не забыта и такая народная забава, как художественное превращение машины в груду металлолома, знакомая по Street Fighter 3. Впрочем, работа найдется не только для крепких кулаков, но и для мозгов. Для открытия некоторых дверей требуется решить головоломку. Есть и пазлы, созданные по принципу "пятнашек", - нужно собрать картинку, сверяясь с образцом. Все мини-игры приносят не только удовольствие и понимание собственной крутизны, но и кое-какой финансовый доход. Денежки можно получить и в качестве приза за победу в спортивных играх вроде дартса и армреслинга. В отличие от реальности, прибыльным занятием может стать карточная игра.


Странные нравы царят в Metro City.
За избиение наркомана нас начинают уважать

Поскольку сюжетный режим игры очень короткий (можно уложиться часов в пять), желающие смогут увеличить игровое время как раз за счет таких забав.

Если же вы являетесь прирожденным бойцом, то зарабатывать на самосовершенствование можно разгрузкой карманов поверженных врагов или подпольными боями. Победив противника в поединке, мы получим не только пачку долларов, но и уважение местных любителей жестокого спорта. К слову, одним из партнеров в таких боях выступит знаменитая Кэмми из Street Fighter'a. Не упустите возможность дать по зубам живой легенде.

Море дегтя

Главным минусом трехмерного воскрешения Final Fight стала графика. Тусклые и убогие текстуры, местами корявая анимация в совокупности с частым падением частоты кадров (проверено на Xbox-версии) станут неизбежными спутниками всех игроков. Не спасает технически отсталый проект и неплохая лицевая анимация. Геймплей усложняется ужасной камерой, которая мастерски выбирает самые неудобные ракурсы.

Слегка компенсирует негативные впечатления отличное музыкальное оформление. Лицензированный саундтрек включает в себя целую кучу хип-хопа и отборного "тяжеляка", среди которого встречаются такие замечательные исполнители, как Soulfly, Slipknot, Fear Factory и Opeth. Композиции можно покупать в специальных магазинах. Выбрав понравившиеся и удалив ненужные треки, разрешается составлять собственный плей-лист.

Таким образом, техническая реализация изрядно подпортила проект. Прописать FFS (да и то - как горькую пилюлю) можно только двум категориям игроков: хардкорным фанатам Beat'em Up'ов и преданным поклонникам серии Final Fight. Всем остальным игра вряд ли придется по вкусу. ©

ТРЯХНУТЬ СТАРИНОЙ НЕ ИЗВОЛИТЕ?



Практически в самом начале игры, после того как вы победите усевшегося на погрузчик Визела, откроется бонус в виде оригинального Final Fight. Всем, кого мучает ностальгия или кому интересна история жанра Beat'em Up, стоит взглянуть, какими раньше были игры этой категории.

Если старая двухмерная графика кажется вам кошмаром, то выбирайте Arcade Mode. Это тот же Streetwise, только не обремененный сюжетом, мини-играми, прокачкой и прочими радостями новой волны Beat'em Up'ов. Мы просто идем и бьем всех, кто встает на нашем пути. В данном режиме можно играть не только за Кайла, но и за Коди, Хаггара и Гая. Впрочем, последние два персонажа открываются в Story Mode, так что сначала придется пройти главный режим.

АВТОР
Андрей "WindElf" КОНОВАЛОВ

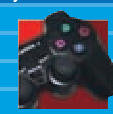


СОВЕРШЕННОЕ ОРУЖИЕ КАК КУЛЬТ

Life isn't just about passing on your genes. We can leave behind much more than just DNA.
Солид Снейк. MGS 2: Sons of Liberty



Жанр	JRPG
Издатель	XSEED Games
Разработчик	Media Vision
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.wildarms4.com



РЕЙТИНГ

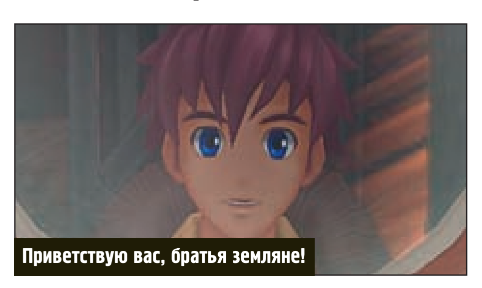
Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Сюжетная линия	7	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

7.9

Тринадцатилетний Джуд Маверик рос в изолированном от мира городишке единственным ребенком. Других детей в области не водилось, и он ни разу в жизни не видел живой девочки, не слышал заунывных песен под гитару про любовь. Весь его мир был ограничен городом и прилегающим небольшим лесом. Этот маленький мирок парил высоко над планетой, удерживаемый в пространстве при помощи жутковатых на вид генераторов.

Дикий день

Когда юному герою пришлось отправиться в лес по ягоды, чтобы поддержать свой бурно растущий и развивающийся организм, в дебрях приземлился незнакомый летательный аппарат. У места посадки зоркий глаз нашего персонажа зафиксировал отряды вооруженных до зубов солдат, боевую технику и коробки с патронами. Сорванец, немедленно почуявший запах приключений, не будь дураком, притворился Солидом Снейком и прошмыгнул мимо сонных охранников незамеченным прямо в самолет.



Приветствую вас, братья земляне!



Морепродукты атакуют!

Там, за тяжелой дверью с круглым иллюминатором, Она пела песню о большой и чистой любви. Это произошло внезапно, словно невидимый разряд пробежал между их глазами. Улыбка озарила лицо Джуда!

- Ах, прекрасная незнакомка, я спасу тебя!

- Валяй, странный мальчик.

В процессе поиска ключей герой встретил и освободил еще одного узника - мачо Арнода, и вместе они обнаружили, что девочку из камеры уже кто-то умыкнул.

- Бежим в город, вдруг они там? - осеняет ковбоя.

- Бежим в город, вдруг они там - соглашается Джуд.

Оказывается, злые солдаты искали контейнер с серебряным песком, способным влиять на ДНК людей. Естественно, случилось так, что главный герой "вляпался" рукой в рассыпанный ресурс и, получив знатную дозу облучения, превратился в крутого бойца. В его руке материализовался ARM - оружие фантастической мощи, способное причинить много страданий, как окружающим, так и своему владельцу. Что немедленно и случилось. Непроизвольный выстрел пробил аппарат, поддерживающий остров в со-





Эстетика кантри

стоянии левитации, и катастрофа уже неизбежна - платформа начинает стремительно снижаться.

Юлия, девочка, встреченная ранее на корабле, обладает способностями регулировать и укрощать ARM (из-за чего ее и похитили) и применяет свои уникальные навыки, чтобы успокоить потерявшего над собой контроль парня. Втроем ребята садятся в один из спасательных ботов и катапультируются с падающего острова…

Уже на земле, в мире Филгайя, к троице присоединяется Ракель, девушка-наемник, одинаково виртуозно владеющая мечом и кистью. Таинственная организация стремится возобновить ужасную войну, окончившуюся десять лет назад. К чему приведет героя сила ARMS, кто хороший, кто плохой? Сразу ничего не ясно. Это и многое другое предстоит выяснить приключенцам, исследуя мир, наполненный загадками и тайнами. Помимо философских рассуждений на тему вреда войн и относительности понятий "добро" и "зло", в процессе развития сюжета игра к тому же повествует о противостоянии взрослых и детей, по крайней мере, эта тема будет частенько проскальзывать в диалогах. Похоже, мы имеем дело с попытками анализа детской психологии, вот ведь как.

ЩАС СПОЮ

Претензий к переводу с японского у нас нет, все выполнено отлично. Одна беда - озвучка подкачала. Мало того, что озвучены очень немногие моменты игры, так еще часть реплик актеры читают вообще без каких-либо эмоций. Было бы куда лучше, если бы Wild Arms отдали на перевод британским профессионалам, которые сотворили настоящее чудо с Dragon Quest 8.

Из того, что было

Кто-то, быть может, помнит, как обычно в играх серии вначале предоставлялась возможность выбора "прологов" за каждого из персонажей, но тут эта возможность исчезла. Вступление, знакомящее нас с основными героями, одно на всех. Кстати, только после его прохождения покажут средней симпатичности заставочный ролик, сильно напоминающий таковые в аниме. Усиливает сходство с традиционным японским анимационным кино и то, что после каждой загрузки сейва клип показывают снова, дескать, n'надцатая серия.

Уже на первых порах в глаза бросается причудливое сплетение воедино нескольких жанров: чуть-чуть "шпионского" экшна, классический платформер, вкрапления TRPG. Вне боев персонаж может выполнять двойной прыжок, подкат, применять некоторые инструменты (мечи, палки, бомбы и т.п.), приседать, поднимать тяжести и сильно бить объекты ногами. Предусмотрена даже функция замедления времени, активируя которую Джуд может не только успеть сделать что-то быстрее обычного, но и найти спрятанные на локациях призы. Все эти способности понадобятся для решения начиняющих игру традиционных головоломок. Разнообразить процесс JRPG элементами экшна - отличная идея! Некоторые фрагменты уровней сделаны с ракурсом в духе двумерных игр. А вот количества "жизней" нет: свалившись в пропасть, герой появляется около входа в комнату живой и невредимый.



Дочки Франкенштейна

ЯРКОЕ ПОЯВЛЕНИЕ



Wild Arms за номером один считается самой первой полноценной 32-битной JRPG. Она первой по назначению использовала широкие возможности консолей нового (в то время) поколения, применив полигональную графику во время боев. Эту игру без преувеличения можно назвать лучшей в серии, а ее звуковое сопровождение - одним из лучших игровых саундтреков. Кстати, сейв от Wild Arms: Alter Code F, недавно вышедшего в свет на PS2 ремейка оригинальной игры, подходит к Wild Arms 4. Если он присутствует на вашей Memory Card, Wild Arms 4 его опознает и откроет для вас кое-какие приятные бонусы.



ДА ЗДРАВСТВУЕТ СЮРПРИЗ

На любой из семи HEX после боя может появиться сундук с призом. Достанется он вам только в случае, если хотя бы один из ваших юнитов (пусть даже поверженный или окаменевший) находится на той же ячейке. Если проиграли в этой своеобразной рулетке, вам обязательно покажут возможный выигрыш, и вы сможете либо расстроиться, либо махнуть рукой, в зависимости от его ценности. А предметы между тем попадаются весьма редкие и ценные, поэтому рекомендуем на обычных сражениях распределять всех четверых членов команды по разным точкам. Авось, чего полезное попадется.



Гексы

Сами битвы происходят по набившему оскомину принципу random encounter. Поле боя разделено на семь шестиугольников (здесь они именуются HEX - Hyper Evolved X-Fire), на которых изначально расставлены в случайном порядке юниты, ваши и вражеские. Три ячейки имеют разный окрас, это значит, что данные позиции заряжены энергией трех разных элементалов. Красный цвет - огненный, синий - водяной... Дело в том, что магия в игре нейтральная, и только от того, на какой клетке стоит кастер, зависит тип природы применяемого заклинания. Иногда некоторые клетки могут быть заняты препятствиями, мешающими поставить туда персонажа. Негативные состояния вроде poison накладываются не на отдельно взятого юнита, а на всю область.

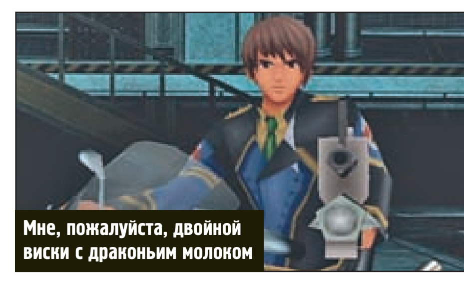
Когда несколько персонажей стоят на одной ячейке, их боевые характеристики повышаются (мы - команда!), да и лечащие, защитные заклинания действуют на всех сразу. Имейте в виду, когда враг наносит удар по платформе, где расположено сразу несколько ваших бойцов, достается всем вместе. Конечно, вы тоже можете воспользоваться этим правилом, чтобы победить небольшой отряд противника одним махом. К правой границе экрана прилегает шкала FP (Force Points), имеющая четыре деления. Она заполняется постепенно во время боя, например, когда вы наносите удар противнику или, наоборот, бьют вас. У каждого персонажа есть способности, сродни магическим, однако стоящие от них особняком - Force Abilities. Именно эти очки используются для проведения самых эффектных действий, например, вызова гигантских элементалов (только у Юлии) или сильных совместных атак нескольких бойцов.

Как видно, тактических возможностей действительно море. Другое дело, что вражеский искусственный интеллект не обладает должной силой и вряд ли когда сможет заставить вас напрячь мозговые извилины, как следует. То есть все эти ухищрения, конечно, очень интересны, но практически не оправданы. К нашему глубочайшему сожалению.

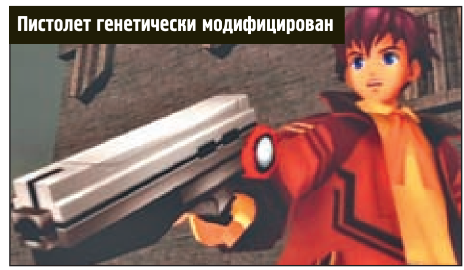
Для самых нетерпеливых геймеров, не любящих японские RPG за слишком частые и нудные случайные битвы, эта игра - просто клад. Исторически сложилось, что в серии Wild Arms можно избегать сражения, вовремя нажимая на определенную кнопку, но только ограниченное количество раз (в третьей части, к примеру, специальная шкала реагировала на ваши дезертирства, грозя закончиться, если побеги слишком часты). В Wild Arms 4 можно бегать от врагов постоянно, а после зачистки подземелья и активации расположенной на уровне сферы и вовсе в любой момент отключить сражения кнопкой R2. Это нововведение можно отнести скорее к плюсам, чем к минусам. Игрок сам волен выбирать, когда и сколько ему прокачиваться и нужна ли ему эта прокачка вообще. Компенсируется такая халява особенностями боевой системы, требующей большого внимания. Здесь практически никогда не получится вести бой, нажимая на одну кнопку и не глядя на экран. Рядовые битвы могут быть слишком долгими и утомительными.

Кстати, немаловажный момент: после каждого боя линейка HP полностью восстанавливается, так что каждое сражение герои начинают здоровенькими, но это не относится к лимиту магических очков - они восполняются около устройств, предназначенных для сохранения и модернизации ARM главного героя.

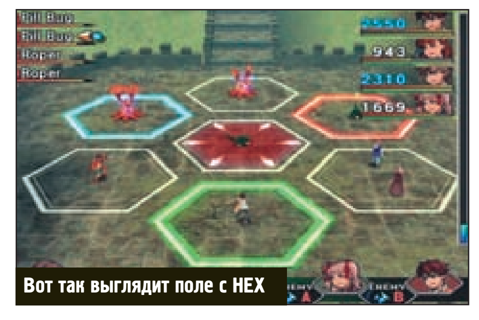
Если остальные члены партии повышают эффективность своего вооружения, просто посещая магазины, то с Джудом все немного сложнее и интереснее. Пистолет в его руках, понятное дело, не простой, и апгрейдить его можно только с помощью специальных деталей, изредка встречающихся по всему миру. Имея в наличии такие предметы, можно поднять характеристики "ствола".



Мне, пожалуйста, двойной виски с драконьим молоком



Пистолет генетически модифицирован


Вот так выглядит поле с HEX


На спецэффекты не поскупились

Получая очки опыта во время боев, приключенцы развиваются под чутким руководством игрока. У ваших персонажей имеется список разнообразных скиллов, в том числе и уникальных для каждого персонажа. Призовые очки, дающиеся с каждым уровнем, можно распределить по этим показателям вручную, выбирая только те умения, которые необходимы в первую очередь.

В прерию пошлем мустангов

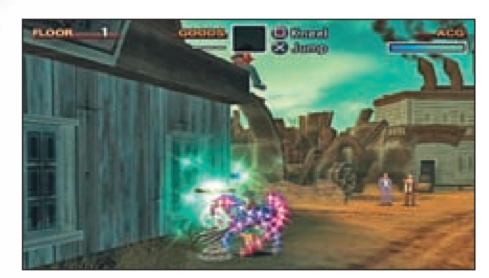
Media Vision оставили эксперименты с cel-shading и выполнили новую игру без него. Графика очень хороша, особенно это заметно при взгляде на пышную растительность в лесах и фигурки персонажей во время боя. Локации оживляет дикая фауна: в небе кружат птицы, в водоемах снуют деловитые рыбешки, на городской траве кувыркаются кошки. К сожалению, камеру нельзя вращать, а можно лишь чуть приближать правой аналоговой ручкой. Не то, чтобы это было большое упущение, однако ограниченный угол обзора иногда мешает правильно сориентироваться на некоторых платформенных этапах.

Рисованные изображения персонажей, появляющиеся во время сюжетных диалогов (чудесно стилизованных, кстати, под мангу), выглядят великолепно, тут придраться не к чему. Любители аниме будут в восторге.

В wild west антураже, одной из особенностей, отличающих сериал от ряда прочих продуктов жанра, стал явный крен в киберпанк. Стоит взглянуть хотя бы на уровень Orphanage, наводненный электронными стендами, компьютерами, лабораториями и прозрачными сосудами с крио-жидкостью. Одежда обитателей мира напоминает о старых ковбойских вестернах, а местами о молодежной культуре американских 70-х. Фэшн-стиль солдат сильно походит одновременно на форму SS и германские доспехи XVI века. Готическая архитектура разрушенного города, униформа некоторых персонажей, военная техника (в особенности самолеты) вызывают ассоциации с обеими мировыми войнами. И все это под славное музыкальное сопровождение, где есть место и треньканью банджо, и духовым инструментам.

Для полноты картины стоит поглядеть и на команду врагов. Персонажей колоритнее сложно встретить в JRPG. Это и татуированный вампир, постоянно таскающий за собой изрядно покусанную любовницу, и кибернетические девочки-близняшки в кружевах, и типичный американец из японского файтинга, размахивающий над головой огромным пулеметом "вулкан", держа его одной рукой... И многие другие, не менее яркие типажи практически на любой вкус.

Что может вызвать некоторое недовольство у бывалых поклонников сериала, так это сильно упрощенная мировая карта, исполненная теперь на манер таковой в FF Tactics, Legend of Dragoon или той же FF X. Забудьте про "сканирование" местности в поисках новых локаций. Игра потеряла и ту малую степень нелинейности, что сопутствовала всем Wild Arms раньше.



ЛЮБИТЕЛЯМ АНИМЕ

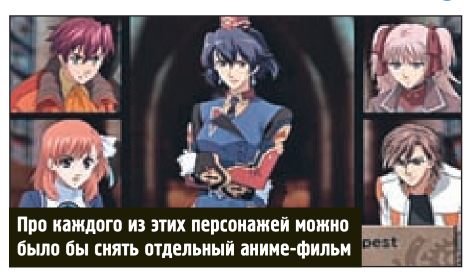


Wild Arms: Twilight Venom (1999)
Формат: TV (22 эпизода), по 24 мин.
Режиссер: Кавасаки Ицуро

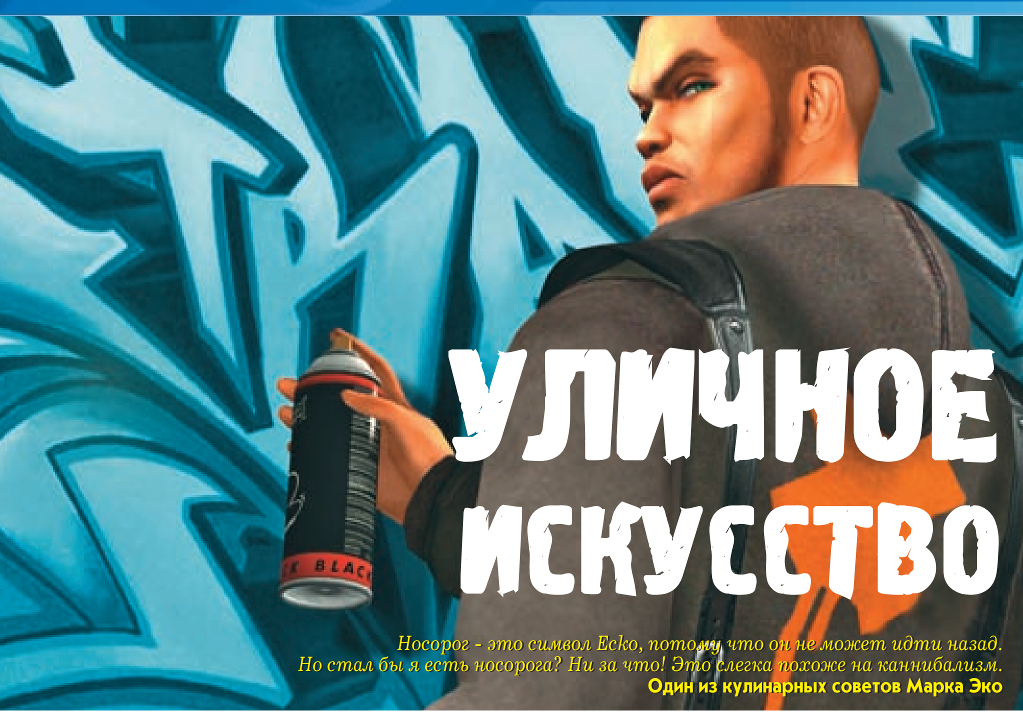
Действие происходит в традиционном для Wild Arms дикозападно-фентезийном мире, а история повествует о лихом бандите Шайенне Рэйнсторме, убитом и таинственным образом переселенном в тело маленького ребенка. В таком виде он присоединяется к компании авантюристов и отправляется в путешествие, чтобы выяснить, что же все-таки с ним произошло и почему.

Еще один жирный и лоснящийся на весеннем солнышке минус - отсутствие возможности зайти в городские строения и полазить там. Когда Джуд посещает какой-нибудь дом, всего лишь появляется картинка с изображением жильца, и в нижней части экрана идет текст, содержащий душеизлияния оного. Сэкономили, видимо, геймдевы, и не только на мелочах. Отсутствие добротной карты и ограничение пространства для исследований не могли не отразиться и на общей протяженности игры, она гораздо короче любой из предыдущих частей.

Снабжение геймплея элементами экшна при сохранении большого количества пазловых моментов делает Wild Arms 4 похожей на игры типа Alundra, и это обязательно понравится части игроков, перекормленной весьма однообразными JRPG последних лет. Зря, что ли, немало бывалых почитателей жанра считают сериал Wild Arms культовым, а каждую его часть - настоящей отдушиной среди засилья глянцевых продуктов от Square Enix?


Про каждого из этих персонажей можно было бы снять отдельный аниме-фильм

АВТОР
Владимир ПУГАНОВ



Уличное искусство

Носорог - это символ Еско, потому что он не может идти назад. Но стал бы я есть носорога? Ни за что! Это слегка похоже на каннибализм.
Один из кулинарных советов Марка Эко

Жанр	Action
Издатель	Atari
Разработчик	The Collective
Платформа	PlayStation 2, Xbox
Сайт	www.atari.com/gettingup

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Дизайн	9	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

8.0

Многие граждане, возвращаясь домой на метро или электричке, видят на стенах и заборах разноцветные рисунки и непонятные витиеватые надписи. "Безвкусица и вандализм", - говорят одни и презрительно сплевывают. "Ух, ты! Вот здорово!", - восторженно восклицают другие. Каковым бы ни было ваше собственное мнение, не отрицайте - вы обратили внимание на настенные безобразия. А это значит, что авторы этих художеств добились того, чего хотели.

Жизнь любителя расписывать стены под Хохлому требует самых разнообразных умений. Кроме художественных талантов, желательно иметь неплохие навыки скалолаза, ведь найти самое недоступное место и там увековечить свое имя при помощи баллончиков с краской не так-то просто. Особенно, если учесть, что покорять небоскребы и балконы придется без страховки. Нелишними для уличного художника будут и бойцовские качества. Враждебно настроенные коллеги по цеху и представители правопорядка не позволят украшать улицы без боя.

К счастью, Трейн обладает вышеназванными качествами, а это значит, что у него есть все шансы стать легендой граффити-искусства. Тем более что на улицах New Radius'а (виртуальное воплощение Нью-Йорка) еще остались "не помеченные" Трейном стены. Покинув родной дом, чтобы явить миру свое искусство, наш герой практически сразу наживает себе врагов в лице целой уличной банды графферов, называющих себя Vandals of New Radius (VaNR). Получив от них неплохую взбучку, Трейн решает, что негоже прощать полученные синяки и начинает полномасштабную борьбу с обидчи-



Ребята моего района всегда мечтали побывать в Третьяковской галерее. И я решил порадовать их



Не стреляйте в художника!

ками. В основном, вендетта художника выражается в нанесении своих граффити поверх вражеской мазни и избиении членов VaNR'a. Несмотря на простенькую завязку, сторилайн порадует вас не только неожиданными поворотами, но и многими колоритными героями, в том числе теми, кто срисован с реально существующих королей граффити. В конце концов, Трейн придет к конфронтации с... не будем раскрывать всех секретов, дабы не портить удовольствия от сюжетных сюрпризов.

Работник баллончика и маркера

Игровой процесс Contents Under Pressure, как и его сюжет, интереснее и разнообразнее, чем может показаться на первый взгляд. Гремучая смесь из рисования на стенах, прыжках и лазанья на манер знаменитого перса королевских кровей и уличных драк в духе лучших Beat'em Up'ов станет повседневной жизнью Трейна.

Структура миссий довольно проста. Как правило, нам предстоит выполнить некую задачу на конкретной территории. На уровне существуют скрытые дополнительные задания. Удачное их выполнение сулит прирост репутации, что, в свою очередь, открывает игроку доступ ко всяким вкусностям вроде новых рисунков и т.д.

Часто необходимо забираться на стены домов, используя в качестве лестниц карнизы и водосточные трубы, чтобы "отметиться" там очередным шедевром. Раскрашивание припаркованных автомобилей и машин стражей порядка (полицию в игре заменяет организация CCK) тоже всячески приветствуется.

Дополнительные задания достаточно разнообразны. Иногда требуется "расписаться", скажем, десять раз за определенное время, раскрасить все двери дома и т.д. Находить места, которые желательно украсить очередным рисунком, Трейн может при помощи интуиции, которая активируется специальной кнопкой и на непродолжительное время помечает крестом "неукрашенные" стены, заборы и прочие элементы городской инфраструктуры.

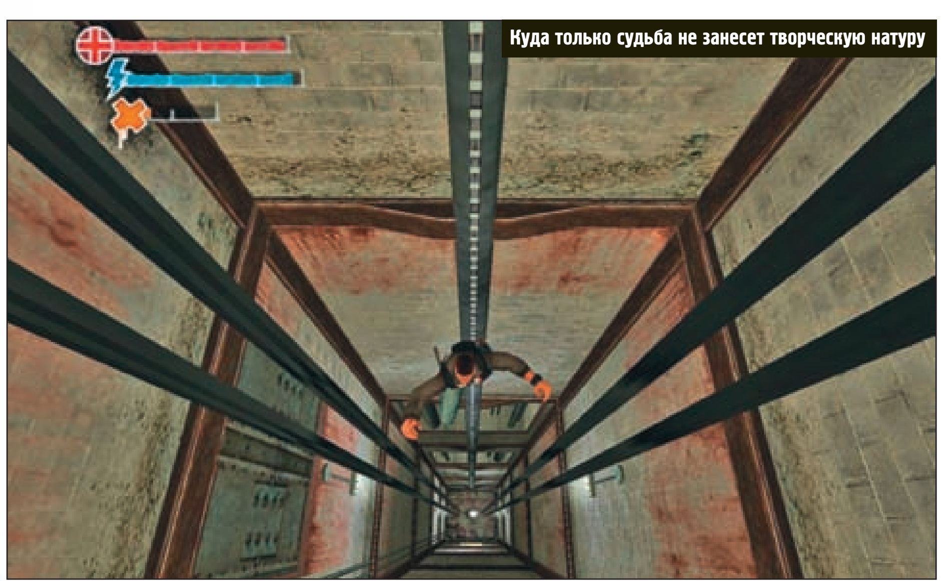
Процесс рисования граффити реализован весьма любопытно. Самые краси-



ХРАБРЫЙ ПОРТНЯЖКА



Привлечение знаменитостей к созданию игр не назовешь свежей идеей. Имена популярных спортсменов мелькают в сериях FIFA, PGA Tour и многих других. Прославленный Тони Хоук подарил свое имя целой игровой линейке. Не обошлось и без порнозвезд - Тера Патрик и Санрайз Эдамс приняли участие в создании Backyard Wrestling 2: Here Comes the Neighborhood. Недавно вышедший 50 Cent: Bulletproof тоже позаимствовал имя популярного рэппера. На этот раз геймерам пришел черед познакомиться с Марком Эко - знаковой фигурой американской молодежной культуры. Одежду с лейблом Ecko Unlimited (компания Марка) носят многие подростки США. Впрочем, Эко известен не только как кутюрье. Его страсть к урбанистическому стилю и граффити игроки смогут в полной мере прочувствовать в Contents Under Pressure.



Куда только судьба не занесет творческую натуру

вые произведения приходится выполнять практически вручную. Выбрав место для рисунка, игрок активирует специальный режим. В нем он получает возможность водить рукой Трейна с баллончиком и передвигаться по всей площади рисунка. Поскольку изначально мы видим только контур картинки, нам необходимо равномерно и аккуратно закрашивать рисунок. Долгая закраска одного и того же места грозит некрасивым наплывом и потерей бонуса. Чтобы получить максимум очков к репутации, нужно наловчиться быстро и аккуратно покрывать краской контур будущей картины. Краска в баллончике расходуется, и его нужно периодически встряхивать, на что тратится драгоценное время.

Трейн владеет и другими видами уличного искусства. Например, он может наносить маркером витиеватые автографы. Или напылять забавные картинки, используя трафареты.

Перед началом каждого уровня игрок может выбрать рисунки из разных категорий, которые он будет рисовать. Учитывая, что по мере прохождения будут открываться новые арты, творчество Трейна нельзя назвать однообразным.

Искусство не задушишь

Творить в свое удовольствие Трейну не позволят разные злопыхатели из конкурирующих банд или графферы-одиночки. Безразличные к искусству полицейские из CCK тоже постараются помешать Трейну самовыражаться. В таких случаях драки избежать бывает довольно трудно. Поэтому Трейн разучил кое-какие приемы самообороны. Использование досок, бейсбольных бит, крышек мусорных баков и прочих уличных аргументов дает неплохие шансы простому грфферу отстоять право на творчество.

Если нет особого желания заниматься мордобитием в открытую, то можно применять более деликатные методы устранения оппозиции. Например, подкрасться сзади и садануть что есть сил баллончиком по голове зазевавшегося противника.

ЧТО ТАКОЕ ГРАФФИТИ?



Кто сказал, что художники не играют в игры?

Граффити (от лат. "graffito"- "нацарапанный") зародилось еще в далекие античные времена. На стенах римских форумов нередко наносились те или иные слова и фразы, а на домах покоренных городов легионеры обожали выцарапывать гладиусами свои имена. Во второй половине двадцатого века искусство граффити начало развиваться с бешеной скоростью и вскоре приобрело масштаб стихийного бедствия. Пожалуй, уже не осталось ни одного города в Америке или Европе, на домах и станциях метро которого не красовались бы замысловато нарисованные имена или цветастые картинки. Особой любовью у графферов пользуются поезда подземки. Еще бы, ведь их видит весь город. Сегодня граффити считается видом авангардного искусства и молодежным способом самовыражения. На специальных площадках графферы могут показать свое мастерство и выяснить, кто круче. Однако не следует забывать, что страсть к рисованию в неположенных местах грозит серьезными последствиями. Попавшихся в руки закона уличных художников может ожидать административная или даже уголовная ответственность.

Кстати, в специальном издании игры вас ожидает получасовой фильм, посвященный граффити.

Коль уж действие игры разворачивается в настоящих каменных джунглях, навыки Тарзана Трейну придутся очень кстати. Перепрыгивания с карниза на карниз на высоте десятка этажей - занятие не для слабонервных. Да и раскрашивание несущегося поезда метро с попутным уклонением от ламп и фонарей - это вам не матерные слова на парте выцарапывать.

Уровней в игре много, хотя они и не очень большие по размерам. Зато их разнообразие уж точно не заставит игрока скучать.

Талант в себе не зарывай

Как и положено качественной игре, Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure обладает не только захватывающим геймплеем, но и превосходной аудиовизуальной частью. Графика, впрочем, не порадует передовыми технологиями, но и краснеть за нее разработчикам не придется.

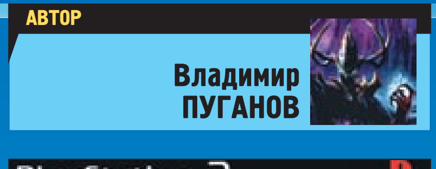
Музыка полностью соответствует атмосфере, а вот озвучку похвалить надо обязательно. Голоса актеров выразительны и хорошо привязаны к видеоряду.

Atari вовремя разглядела потенциал проекта малоизвестной компании и взяла его под крыло. Оригинальная концепция и ее реализация породили качественный играбельный проект. Он будет интересен не только поклонникам рисования баллончиком на стенах (хотя им особенно), но и просто всем, кто любит хорошие игры. ©


Трейна не испугаешь мчащимися поездами

АВТОР

Владимир ПУГАНОВ



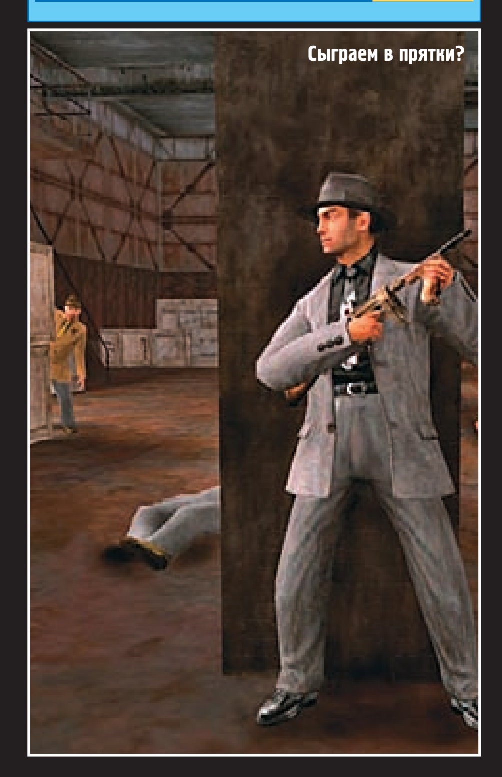


Жанр	Action
Издатель	EA
Разработчик	EA
Платформа	PlayStation 2, Xbox, PSP, Xbox 360
Сайт	www.ea.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	9	x 0,10
Дизайн	8	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

8.3


Сыграем в прятки?

БИЗНЕС ЕСТЬ БИЗНЕС



Нет ничего важнее семьи.
Вито Карлеоне

После того, как EA анонсировала в своем меню игру по "Крестному отцу", многие работники мышки и геймпада были уже не в состоянии скрыть проснувшийся аппетит. Подбрасываемые, время от времени, скриншоты лишь усиливали слюноотделение замученных ожиданием игроков. И вот, наконец, перед нами ароматно дымится долгожданное блюдо.

Рецепт, по которому готовилась игра, был достаточно прост. Повара из Electronic Arts добавили в котел концепции такие вкусные ингредиенты, как Mafia: City of Lost Heaven и GTA: San Andreas. В качестве приправы использовали сюжетную линию бессмертной кинотрилогии. Были добавлены специи в виде собственных идей и наработок. Повара старались угодить гурманам-геймерам, и, после тщательной дегустации, можно уверенно сказать, что мы отведали настоящий шедевр. Говоря проще, The Godfather удался.

Решив создать игру по мотивам "Крестного отца" EA пошла на немалый риск. Как привязать сюжет фильма к GTA'образному геймплею, не испортить известную историю неминуемой отсебятиной и передать атмосферу фильма? Не легкая задачка была поставлена перед разработчиками, ведь так много надежд возлагали на игру фанаты одноименной ленты и простые геймеры. Выход был найден довольно простой. Нам отводится роль скромного парня, у которого плохие дяди убили отца... Но Семья Карлеоне во главе со знаменитым доном Вито пригрела несчастную безотцовщину. Вперед на вершину криминального Олимпа!

Сюжет игры разворачивается параллельно с событиями фильма. Фишка в том, что сторилайн отводит игроку роль чуть ли не второстепенную. Однако это не значит, что он будет безучастным статистом в ключевых моментах сюжета. Наш подопечный станет принимать непосредственное участие в делах Семьи Карлеоне. Например, ему выпадет честь отвезти раненного дона Вито в больницу. Защита беспомощного главы семейства от убийц - тоже ляжет на его плечи. Мы узнаем, как отрезанная голова лошади очутилась в кровати несговорчивого режиссера. А теперь попробуйте угадать, кто спрячет пистолет для Майкла в туалете ресторана? Правильно, именно герой игры.

Несмотря на то, что EA добавили в историю "Крестного отца" множество новых эпизодов, они не испортили основной сюжет, а лишь обогатили его новыми подробностями и позволили игроку почувствовать себя причастным к событиям фильма.

НИЧЕГО ЛИЧНОГО



Владельцы PC, PlayStation 2 и Xbox могут насладиться игрой уже сейчас. А вот обладателям карманной радости от Sony под названием PSP и суперпупер мощного Xbox 360 придется подождать. Портативная версия не вызывает особого интереса из-за ограниченных возможностей железа. Зато вариант для новой "микромягкой коробки" обещает удивить заметно улучшенной графикой.

ЕДИНСТВЕННЫЙ И НЕПОВТОРИМЫЙ



EA снабдила нас хорошим редактором по созданию персонажа. Множество настроек позволят игроку слепить мордашку по вкусу. Кроме редактора физиономии рецидивиста и уголовника, мы получим доступ к богатому гардеробу, где за определенную сумму, можно прикинуться с иголочки. Комбинация предметов туалета и его расцветка зависит исключительно от вашей фантазии и кошелька. Кто сказал, что в послевоенной Америке гангстеры не носили малиновые пиджаки?

Помимо этого, персонаж снабжен несколькими характеристиками, которые надо прокачивать. Заработали уважение (местный аналог экспы), грохнув главу конкурирующей Семьи? Можете увеличить навык стрельбы или рукопашного боя. А можете научиться эффективнее "зажигать" - коктейли Молотова и динамит требуют особого подхода.



Взрывы в игре - просто загляденье

Добро пожаловать в Семью

Понятие семьи в The Godfather выходит за привычные рамки "мама, папа, я и кот Васька". Семья здесь - преступное сообщество с четкой иерархической структурой и крепкими родственными узами. Впрочем, даже если вы не приходитесь двоюродным племянником первой жены младшего брата, у вас все равно есть шанс стать хотя бы "бедным родственником". Верой и правдой служите Дону, и, быть может, в один прекрасный день вам удастся стать правой рукой босса. Но для этого придется проломить не один череп и опустошить не один барабан томми-гана, ведь Нью-Йорк, где происходит дело, поделен между пятью преступными кланами, главы которых стремятся расширить свое влияние, а расширить свое влияние - это почти всегда значит ослабить власть конкурента.

Впрочем, по началу глобальные проблемы Карлеоне нас будут заботить мало. Наша цель на первых порах - заслужить уважение в преступном мире и подняться как можно выше в Семейной иерархии. Ну и, конечно, заработать денег тоже не мешало бы.

В отличие от GTA, где мы просто покупали заведения и получали с них доход, в The Godfather не все так просто. Строптивые владельцы кондитерских и цветочных лавок и прочие мелкие предприниматели не захотят так просто делиться доходами. Единственный надежный способ убедить какого-нибудь бакалейщика, что ему необходима наша "защита", - это старое доброе запугивание. Погром в магазине наглядно покажет продавцу, что наша опека ему очень нужна. Ну а пара крепких ударов развеет оставшиеся у него сомнения в целесообразности нашего дальнейшего сотрудничества. Тут главное не переборщить, так как у чрезмерно испугавшегося бизнесмена напрочь "сносит крышу", и он превращается в эдакого берсерка, с которым разговаривать уже бесполезно.

Некоторые магазины в игре являются прикрытием для нелегального бизнеса, вроде борделей или игорных клубов, которые тоже очень выгодно взять под крыло.

Обложенные данью коммерсанты приносят еженедельный доход, при этом львиная доля отходит в кассу Семьи. Таким образом, чтобы увеличить собственную прибыль игроку необходимо склонить к сотрудничеству как можно большее количество лавочников и владельцев теневого бизнеса.

Выполнение сюжетных миссий особенно щедро вознаграждается деньгами и уважением со стороны "родственников" и других Семей.

Уличная война

Гангстер, намеревающийся встретить старость, обязательно должен иметь под рукой "великого уравнителя". Или автомат Томпсона. Или дробовик. Одним словом, без пушек и бейсбольных бит в Нью-Йорке



Ты хорошо подумал, перед тем, как сказать "нет" дону Карлеоне?






Зверства нашего городка

далеко не уйдешь. А уж если вы разживетесь динамитом или коктейлем Молотова, то вашим врагам обеспечена "яркая жизнь". Стволы можно добыть либо в качестве трофеев, либо купить и проапгрейдить у специальных уличных торговцев.

Перестрелки в The Godfather вынуждают игрока не лезть напролом, под градом пуль лайфбар обнуляется за считанные секунды, и приходится использовать всевозможные укрытия, вроде машин, стен или бронированных диванов (интерактивность у игры невысокая, побить витрины или лоток сломать - вот и вся бандитская радость). Если вы окажетесь рядом с противником, то можно немного сэкономить патроны и время, выполнив эффектное fatality, наподобие тех, что мы видели в 50 Cent'e.

Рукопашные схватки более оригинальны. Удары выполняются правым аналогом, причем по тому же принципу, что и в боксерской серии Fight Night: ведем рукоятку аналога вниз для замаха, а затем прокручиваем по дуге для смачного хука по физиономии. Подобная система хорошо себя зарекомендовала в "Бойцовской ночи", и здесь она реализована также отлично.

Мордобой в The Godfather предусматривает еще такую фишку, как захваты. Вцепившись в противника, вы можете совершить с ним ряд насильственных актов (кто сказал половых?). Например, выкинуть через витрину магазина на улицу. Или побить беднягу об стену. Или головой об стол приложить. Можно просто задушить, дабы не портить казенное имущество.

Частые перестрелки на машинах или погромы в лавках, несомненно, вызовут негативную реакцию других Семей, чей бизнес вы нагло прибрали к рукам, ну и полиция будет от ваших действий не в восторге. Терпение тех и других не безгранично, поэтому приготовьтесь к полицейским рейдам против вас и мафиозным войнам. Последние выражаются в погромах принадлежащих вам магазинов (с потерей прибыли, разумеется) и охотой за вашей головой. Избежать этих неприятностей позволит своевременная взятка агенту ФБР.

Предложение, от которого нельзя отказаться

Если геймплей и сюжет не вызывает ничего, кроме желания играть, играть и еще раз играть, то к графике есть определенные претензии. Анимация и легко узнаваемы лица героев - это несомненный плюс. Но вот одинаковые поместья Семей и клонированные магазины - бесспорный минус. В процессе игры вам не раз встретятся однотипные клубы и лавки в разных частях города. Скудно обставленные помещения тоже удачным решением не назовешь. Вряд ли члены Семьи Карлеоне были аскетами и спали в огромных комнатах, где кроме кровати и лампы ничего нет. Кроме этого, увязшие по щиколотку в асфальте персонажи - обычное дело в The Godfather. Но, за отсутствие даже намека на подгрузки уровней, разработчикам можно простить очень многое.

Версия игры для Xbox смотрится чуть лучше аналога для PS2, но, в любом случае, обе консоли технически устарели для проектов такого размаха. Зато музыка Нино Рота и голос Марлона Брандо с лихвой компенсируют впечатление от виртуального Нью-Йорка, этого грязного, продажного, погрязшего в грехах малополигонального городка.

The Godfather представляет собой отличный образец того, как можно удачно перевести великий фильм на игровые рельсы. Всем поклонникам одноименной ленты и фанатам GTA играть обязательно, капиш? ©





Стрелялись мы тут как-то из-за девушки. Вернее, он - из-за девушки, а я из-за тумбочки

Commandos Strike Force

АВТОР
Владимир ПУГАНОВ



УДАРИМ ДИВЕРСИЯМИ ПО ФАШИЗМУ!

До тех пор, пока война считается порочной, она сохранит свое очарование; вот когда ее сочтут пошлой, она перестанет быть популярной.
Оскар Уайльд

Практика создания игр одного жанра, а затем переход в другой с теми же героями уже не в состоянии никого удивить. Яркими примерами такого подхода могут послужить экшн-приключения Нины Уильямс из Tekken и до сих пор не вышедший Starcraft Ghost, с видом от третьего лица повествующий о буднях "наводилы" ракетных ударов. Даже такая икона японских ролевок, как Final Fantasy VII, стряхнула оковы RPG и с головой бросилась в экшн-омут под названием Dirge of Cerberus. Теперь настал черед Commandos попробовать свои силы в незнакомом для них жанре.

Новая игра от Pyro проигрывает вторым тактическим Commandos'ам в количестве доступных игроку персонажей. Устраивать немцам "веселую жизнь" на этот раз будут всего трое солдат: лейтенант Уильям Хокинс, капитан Френсис О'Брайен и полковник Джордж Браун. Впрочем, имена и звания героев не так существенны, значительно важнее то, что перед нами снайпер, "зеленый берет" и шпион. Со всеми прилагающимися умениями и навыками, многие из которых перекочевали в Strike Force из прошлых игр (подробнее о серии - см. врезку).

Вместе с коммандос мы побываем на территории оккупированных Франции и Норвегии, где будем тесно сотрудничать с местными партизанами и наводить шорох в тылу гансов. Разработчики не забыли и про Россию, где герои окажут солидную поддержку советским солдатам. Фронт работы троицы не столь обширен, как хотелось бы, и погулять, скажем, в Берлине 45-го года нам не удастся. Однако, судя по разговору коммандос в конце игры, не исключено появление продолжения Strike Force.

Три веселых друга

По традиции серии Commandos каждый из подконтрольных бойцов обладает уникальным методом борьбы с противни-

PlayStation.2 — COMMANDOS STRIKE FORCE

Жанр	Stealth action/FPS
Издатель	Eidos
Разработчик	Pyro Studios
Платформа	PlayStation 2, Xbox
Сайт	www.commandosstrikeforce.com





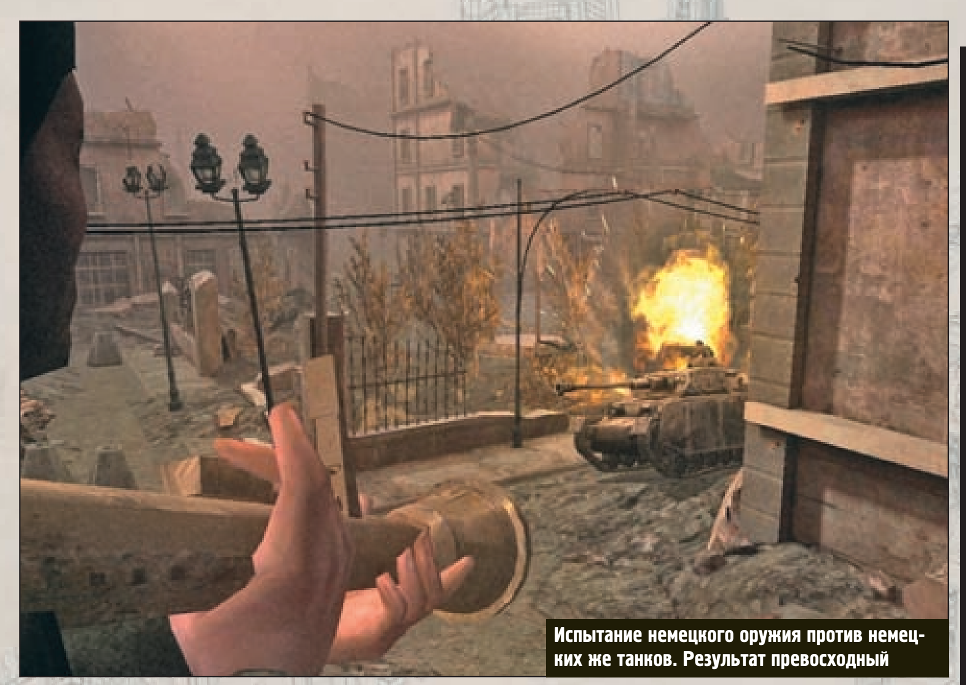
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Дизайн	8	x 0,20
Ценность для жанра	6	x 0,10

7.5

В обороне моста помогут норвежские партизаны




Испытание немецкого оружия против немецких же танков. Результат превосходный

ком. "Берет" незаменим для перестрелок, он прекрасно справляется с живой силой и техникой противника. Снайпер занимает наиболее выгодную позицию и может оказывать соратникам поддержку, снимая ключевых часовых и немецких офицеров, а также "успокаивая" пулеметные гнезда. Кроме того, он отлично метает ножи в спины патрульных, если нужно потихому куда-нибудь пробраться. Наиболее интересная фигура в команде - шпион. Его главная особенность - умение рядиться в форму врага, что существенно облегчает передвижение по территории. Но не все мундиры одинаково полезны. В одежде рядового вас практически всегда смогут распознать другие солдаты. Униформа младшего офицерского состава уже предоставляет больше шансов сохранить инкогнито. Офицерские погоны станут надежным прикрытием для шпиона, и ни один из младших чинов вермахта не посмеет усомниться в вашем чине. А вот гестаповец - этот усомнится. Поэтому наиболее предпочтительным нарядом для шпика является униформа служащего государственной тайной полиции.

В игре присутствует выраженный stealth-элемент. Попытки пробежать некоторые уровни с криком "Получите, гады!", тратя одну обойму за другой, обречены на неудачу. Во-первых, здоровье диверсантов не то, чтобы как у дистрофиков, но уж точно не богатырское. Сбежавшиеся на шум фашисты практически не оставят шансов на выживание. Во-вторых, скрытые действия приносят больше плодов, нежели атака в лоб. Поиграв минут двадцать, начинаешь думать, что все немецкие солдаты как один потеряли слух в боях на передовой и теперь их списали в тыл на нашу радость. Чем еще объяснить отсутствие реакции со стороны офицера, у которого прямо за спиной удавкой душат подчиненного? Произведенный снайпером выстрел тоже не вызовет никаких вопросов, даже если в жизни противник просто обязан был бы услышать его на таком расстоянии. Зато если один из часовых упадет прямо на их глазах, то немцы дружно бросятся искать возмутителя спокойствия. Что ж, хорошо, хоть со зрением у "истинных арийцев" все в порядке.

Троицу коммандос не испугает численный перевес противника


ОТКУДА ЕСТЬ ПОШЛИ КОММАНДОС



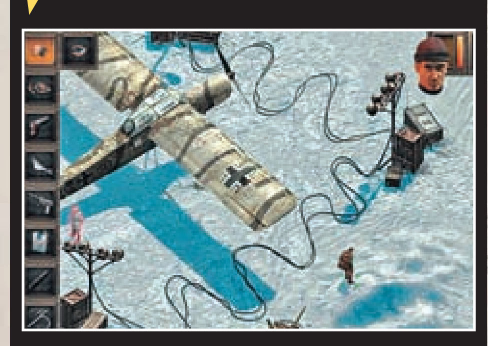
Впервые отряды коммандос были сформированы во время англо-бурской войны (1899-1902 г.г.). Честь изобретения этого рода войск принадлежит бурам, а вовсе не англичанам, как многие ошибочно полагают. Набирались они из добровольцев среди населения бурских республик (например, Трансвааль). В отличие от партизан, регулярно действующих на территории, захваченной противником, коммандос проводили разовые операции, после которых возвращались на базу.

Пораженные успехом коммандос англичане переняли опыт и использовали похожие отряды в колониальных конфликтах. Были предприняты попытки использования коммандос во время Первой мировой войны, но какие-либо ощутимые результаты получены не были. В условиях позиционной войны с сильной фортификацией линии фронта их применение оказалось не эффективным.

К середине 1940 года в Англии началось формирование диверсионных отрядов из числа добровольцев. Причем не только среди британских военнослужащих, но и из беженцев с оккупированных немцами территорий.

На протяжении всей войны коммандос были настоящей головной болью рейха, поскольку, как и партизаны, действовали во многих захваченных гитлеровцами странах. Несмотря на малочисленность, на счету коммандос множество заслуг, отмеченных большим количеством военных наград.

ТАКТИЧЕСКАЯ ГОЛОВОЛОМКА



Серия Commandos пользуется заслуженной популярностью у компьютерных геймеров. Первая часть Commandos: Behind Enemy Lines и дополнение к ней Commandos: Beyond the Call of Duty представляли собой эдакие тактические головоломки, где нахождение правильной очередности снятия часовых и своевременное и грамотное использование навыков каждого члена отряда становилось залогом успеха. Сиквел Commandos 2: Men of Courage предоставлял игроку чуть больше возможностей в нахождении собственного пути выполнения заданий, но, все-таки не давал полной свободы в тактическом управлении отрядом бойцов. Вторая часть серии была портирована на PlayStation 2 и Xbox.

Commandos 3: Destination Berlin ничего принципиально нового по сравнению с Men of Courage не содержал, но подарил поклонникам очередную порцию удовольствия.



Долетался

Эх, дорожка фронтовая

Четырнадцать миссий Strike Force отличаются разнообразием как заданий, так и подходом к их выполнению. В одних необходимо действовать незаметно и не поднимать тревогу, а в других мы просто расстреливаем напирающих немцев, обороняя тот или иной объект.

Главной фишкой игры стала возможность переключаться с одного героя, на другого прямо во время миссий. Эта фича позволяет получать множество преимуществ на пути к победе. Если "берету" несподручно обезвреживать пулеметные гнезда даже при помощи дымовых гранат, то это запросто сможет сделать снайпер, всегда находящийся на таких позициях, откуда хорошо просматривается все поле боя. Снайпер незаменим порой и для устранеия особо "неудобно стоящих" часовых. Пока шпион отвлекает внимание одного караульного, стрелок убивает другого. Но не стоит думать, будто снайпер является самым полезным членом отряда. Каждый из коммандос подходит для достижения определенных целей и незаменим для решения конкретных задач.

Помимо ключевых заданий, о которых коммандос узнают в начале миссии, они могут получить дополнительные указания прямо по ходу дела. Разве можно упустить шанс ликвидировать немецкого генерала, так кстати посетившего зону боевых действий? Похищение секретных документов или подрыв Pz IV тоже станут хорошим вкладом в дело победы над оккупантами.

Некоторые уровни игроку придется проходить, используя всех бойцов "ударной силы", а для других будет достаточно одного диверсанта. Особо хочется отметить задание по ликвидации десятка высших чинов рейха на территории России. Задачей снайпера станет не только выслеживание и отстрел офицеров, но и борьба с немецкими снайперами, прячущимися в развалинах домов.

Дизайн уровней можно похвалить, так как он предоставляет полный простор для тактических ухищрений.

У войны не женское лицо

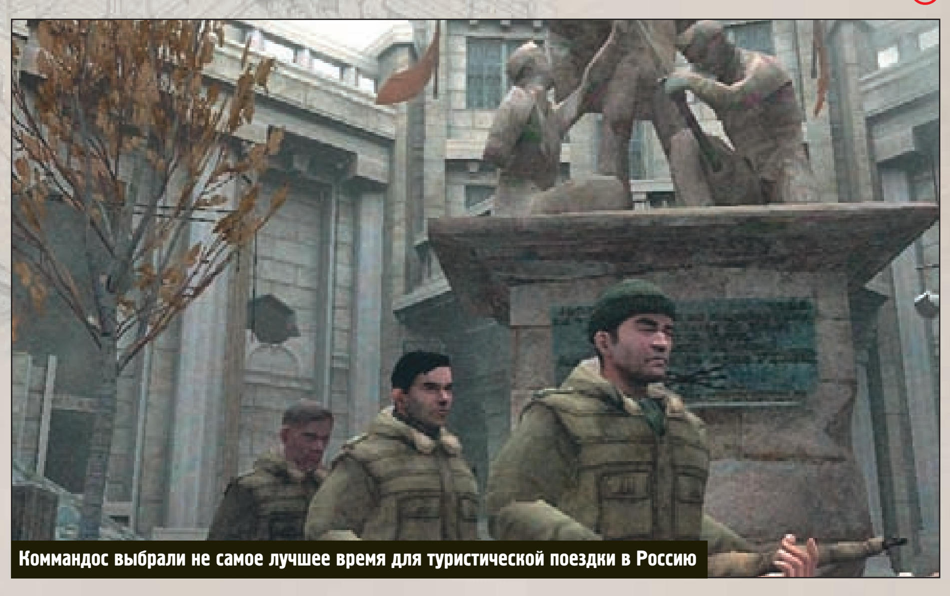
А вот что нельзя похвалить, так это графику. Старик RenderWare не то чтобы отталкивает, но уж точно не дает поводов восхищаться окружающим миром. Но Strike Force грешит не только средненькой картинкой. Кроссплатформенность заставила Pyro отказаться от такой важной составляющей любого stealth'а, как припрятывание трупов. Тела исчезают. Это досадное упрощение геймплея серьезно снижает фан от игры, особенно если учесть упомянутую глухоту солдат противника.

Мимика героев тоже находится не на переднем крае технического прогресса. Забудьте про естественную анимацию лиц в Brothers in Arms, тут нет и намека на что-либо подобное.

Что касается озвучки и музыки, то все выполнено на уровне, но не более. Аудиооформление ничем не выделяется.

Довольно специфический вышел продукт у Pyro. С одной стороны, получился достаточно оригинальный сплав stealth action'a и FPS, который выделяется на фоне привычных шутеров о Второй мировой. С другой - ряд недочетов и решений, упрощающих геймплей, не позволяет говорить о серьезности игры. Да и техническое исполнение не усиливает позитивного впечатления.

Несмотря на недостатки технической реализации, Commandos Strike Force не лишена интересных моментов, присущих серии в целом. Взглянуть на работу тройки коммандос стоит хотя бы одним глазком, а там, глядишь, вам захочется взглянуть и вторым. ©


Коммандос выбрали не самое лучшее время для туристической поездки в Россию

Tales of Phantasia

АВТОР
Neon Knight



Жанр	RPG
Издатель	Nintendo
Разработчик	Namco
Платформа	Game Boy Advance
Сайт	www.nintendo-europe.com

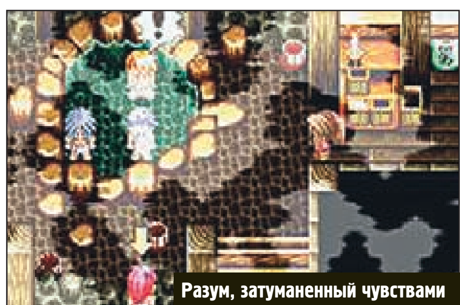
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	10	x 0,10
Управление	7	x 0,20
Ценность для жанра	9	x 0,10

8.3


Изыди, демон!


Красота, уют, комфорт


Разум, затуманенный чувствами



ЛУЧШЕ ПОЗДНО, ЧЕМ НИКОГДА

Истоки весьма популярного ролевого сериала Tales of, пышно расцветшего в эпоху PS2, уходят в середину девяностых годов прошлого столетия. Однако для западных геймеров приобщение к нему началось лишь с 1997, когда на PSone появился первый сиквел - Tales of Destiny.

Вышедшая же на SNES в 1995 прародительница эпопеи, легендарная Tales of Phantasia, вплоть до недавнего времени оставалась достоянием поедателей суши да владельцев кособорких любительских переводов к ромам для эмуляторов. Впрочем, переводить GBA-ремейк махровой классики на понятный большинству игроманов язык тоже никто особо не спешил - оригинальный японский релиз проекта датирован аж летом 2003. Тем не менее, долгожданный официальный англоязычный вариант все-таки увидел свет. Не иначе, подарок преданным фанатам на юбилей серии.

Что и говорить, не владеющие знанием иероглифов игроки в свое время потеряли очень много, не имея возможности в полной мере оценить одну из самых необычных ролевых игр шестнадцатибитной эпохи. Начать хотя бы с игрового процесса. С одной стороны - стандартная для любой "ролевухи" модель, включающая хождения по глобальной карте мира и принципиально значимым локациям (деревушки, подземелья), а также бои, плюс тонны диалогов и сюжетных сценок. С другой же стороны, остающаяся по сей день самобытной боевая система. И бесчисленные рэндомные сражения, и поединки с боссами проходят в реальном времени, что на определенный период превращает игру в самый настоящий файтинг. Разумеется, в соответствии с канонами RPG предусмотрено использование не только обычных атак, но и магии, новые виды которой разучиваются по ходу пьесы. Если учесть, что управляемые AI соратники по "партии" тоже принимают активное участие в бою, action-составляющая приобретает безбашенно-веселый характер, лишая частые стычки с рядовыми противниками налета будничности. Но RPG, как известно, ценят и любят не за динамичность геймплея и даже не за внешнюю красоту, а за погружение в интерактивный сказочный мир. История, созданная авторами Tales of Phantasia, цепляет с того момента, как мы становимся свидетелями трагической гибели родителей главного героя, и не отпускает до самой развязки. В промежутке между этими событиями нашлось место героизму и драматизму, глубоким характерам персонажей и невероятно крутым сюжетным поворотам, неподражаемо живым чувствам и льющимся через край эмоциям. И все это - без оглядки на то, как игра может восприниматься потребителями с западным менталитетом. Tales of Phantasia - на 100% японское творение со специфическими понятиями об эстетике, геймерской психологии и соответствующим чувством юмора.

Существенное отличие от оригинальной версии заключаются в тотальной доработке графики. Все прочие значимые моменты остались неизменны, в том числе и великолепная музыка, дополненная озвучкой некоторых диалогов и боевых восклицаний. Если же разбирать вопрос более подробно, то обнаружится еще ряд мелочей. Так, в основном игровом меню GBA-версии можно встретить две дополнительных опции: Titles, пришедшую из Tales of Symphonia, а также встречавшуюся в поздних частях Cooking. Появилось несколько новых side-квестов, лишний играбельный персонаж и несколько не встречавшихся прежде атак (в том числе магических). Ну а в качестве награды за успешное прохождение разработчики предусмотрели набор мини-игр.

Что ж, поклонников серии, которым хватило терпения дождаться официального англоязычного релиза легендарной Tales of Phantasia, остается только поздравить. Всем прочим владельцам GBA мы советуем хотя бы просто ознакомиться с данной игрой, которую можно смело назвать одной из самых ярких страниц в истории становления жанра RPG.



АВТОР
Neon Knight

Я ПИНГВИН, Я ПИНГВИН!



Первое правило пингвина - никогде не плавай в одиночку!
Шкипер

Не ведал старик Горький, какую несусветную напраслину возводил на пингвинов, создавая свою "Песню о Буревестнике". Может, они и вправду любят прятать чьи-то жирные тела в утесах (хотя науке сей факт доподлинно не известен), но обозвать этих милых птичек глупыми - просто кощунство! По крайней мере, так будет казаться после просмотра мультфильма "Мадагаскар" и пары-тройки часов общения с предметом данной рецензии.

Страсти по очередному шедевру от DreamWorks и его игровым воплощениям уже почти улеглись, но Activision подбросила владельцам GBA еще один повод вспомнить о приключениях любимых героев. Правда, их роль сводится к функции "приглашенных звезд", тогда как в центре внимания находится судьба четверки отважных ластокрылых, совершающих побег из зоопарка. Конечно, мы обязательно встретим прежних любимцев на тернистом пути к свободе: выполним пару квестов по поручению бегемотихи Глории, поучаствуем в мини-игре от лица жирафа Мелвина и даже пройдем целый этап в образе зебры Марти и льва Алекса. Но большую часть пути нашим протеже будет Рядовой пингвин, на чьи плечи ляжет вся тяжесть забот по организации возвращения команды на историческую родину, в Антарктику.

Игра построена на древней, как Metroid, системе "обрел навык - отправляйся в ранее недоступную локацию". Рядовой выполняет поручения штаба, благодаря чему осваивает новые скиллы, необходимые для прохождения следующих этапов. Стоит признать, что схема насколько же стара, настолько надежна: действие развивается динамично, уровни радуют многообразием и очень симпатичной архитектурой. Самих призов, к сожалению, лишь один вид - медальки, при сборе которых в определенном количестве персонажу добавляется пункт здоровья. Задания достаточно разнообразны: геймерам предлагается заниматься сбором ложек для рытья подкопа, отстрелом охранников зоопарка дротиками со снотворным, вытряхиванием из птиц ворованных у Глории фруктов и т.д. Предусмотрен даже небольшой элемент stealth - герой должен избегать прямого контакта с людьми, атаковать их можно только со спины. На практике это выглядит несколько нелепо, но все равно запишем в плюс.

Однако самое главное, конечно же, - юмор. Тот самый дружелюбный теплый юмор, за который мы любим творения студии DreamWorks. Диалоги в пингвиньем штабе, общение с прочими персонажами - забавнейшее зрелище. Да и в целом игра отличается дружественной атмосферой, чему в немалой степени способствует яркий красочный дизайн, стилизованный под оригинальный мультфильм, и задорная (хотя не блещущая разнообразием и качеством звучания) музыка.

Madagascar: Operation Penguin - очень удачный и ничуть не отдающий коммерческим душком способ продлить удовольствие от любимого мультфильма. Отлично дополняющая основную сюжетную линию side-story, крепко сколоченный геймплей, приятный внешний вид. Наслаждайтесь пингвиньим полетом по полной программе!



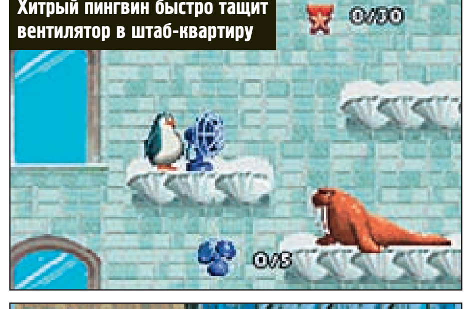
Жанр	Action/Adventure
Издатель	Activision
Разработчик	Vicarious Visions
Платформа	Game Boy Advance
Сайт	www.madagascar-thegame.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40	7.1
Графика	8 x 0,20	
Звук и музыка	5 x 0,10	
Управление	8 x 0,20	
Ценность для жанра	6 x 0,10	



Этому морально неуравновешенному пуделю нашего пингвина подарили на Рождество. Наш ответ - Ка-БУМ

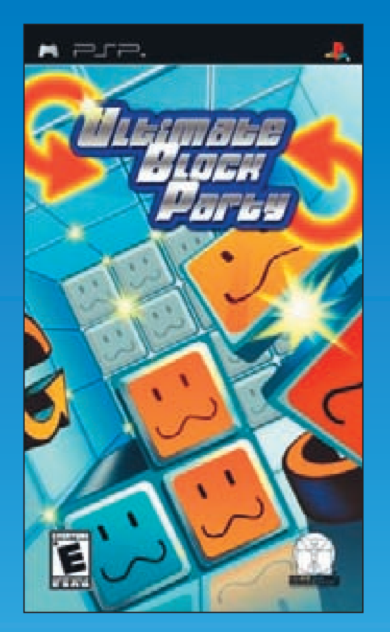


Хитрый пингвин быстро тащит вентилятор в штаб-квартиру



АВТОР

Алексей "[k8]" Кочеров



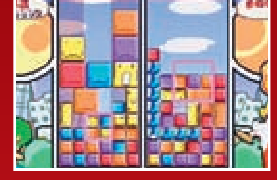
Жанр	Puzzle
Издатель	CyberFront, Conspiracy
Разработчик	CyberFront
Платформа	PSP
Сайт	www.cyberfront.co.jp

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	5	x 0,10
Управление	8	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

7.5

ТОНКОСТИ УКЛАДКИ



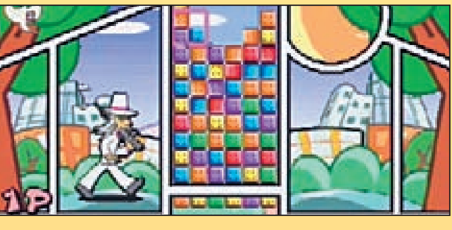
Секреты вредительства оппоненту раскрываются в режиме Multiplay. Если вы будете проворно уничтожать кубики, то в колодец оппонента полетит различный бесцветный хлам.

Но это еще не все! Закажите игру прямо сейчас! Упс, обмолвился, как-то само получилось.

Так вот, в зависимости от цвета разбитых игроком комбинаций у противника будут возникать различные негативные эффекты, например, кубики в квадрате вращения станут черно-белыми, что усложнит игру. Апогей вредности - отправка к сопернику множества одноцветных кубиков, ведь при транспортировке они превратятся в гигантские кирпичи, которые невозможно вращать. Помимо вредных для вашего оппонента бонусов, в игре есть и ряд положительных эффектов, скажем, кубик со стрелочкой. При исчезновении такого кубика определенным образом происходит благоприятное для игрока перекрашивание оставшихся кубиков.

КУБИКИ ПОД МУЗЫКУ

Colon ['kəvlən] n
анат. ободочная кишка, толстая кишка.
Кошмар маркетолога





Пазлы никогда не вызывали у игроков обильного слюноотделения и не снились им во сне. Зато они надолго заставляли вполне нормальных людей увлеченно совершать однообразные действия. Вот и Ultimate Block Party заставляет ворочать кубики. И вам это понравится.

К слову, Kollon (японское название игры) - не какой-то новичок в океане пазлов.

Кручу-верчу, перевернуть хочу

Есть колодец, из него поднимаются цветные кубики. Игрок вооружен вращалкой, которая может одновременно повернуть четыре кубика. Задача - состыковать не менее четырех кубиков одного цвета. При этом они исчезают и чуток освобождают колодец.

В наличии несколько игровых режимов. Тренировка учит правильно вращать кубики, использовать цепочки и бонусы, а также приемы, с помощью которых можно насолить оппоненту. Одиночный режим позволит до бесконечности разбивать кубики в колодце. Продвинутых игроков привлечет режим Multiplay, который считается основным. Он предлагает пройти кампанию за главную героиню - девочку Kollon, сыграть в Arcade Mode, в котором станут доступны еще семь играбельных персонажей, просто провести бой с компьютером или сразиться с другом при помощи Wi-Fi.



Глаза, больные пальцы и усиленное кнопконажимание

Графическое оформление игры выполнено незамысловато, но стильно. Кубики для пущего безобразия обладают улыбающимися мордочками, чем-то неуловимо похожими на логотип iMac, фон выполнен в виде абстрактных деревьев-облачков, а по краям экрана танцуют персонажи, реагирующие на ваши действия.

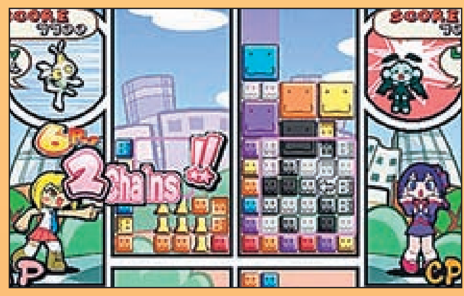
А вот с музыкой вышла неувязочка. Однообразные мелодии быстро приедаются, а сообщающий о заполнении колодца сигнал напоминает вой сирены. Вы пробовали сосредоточиться под вой сирены?

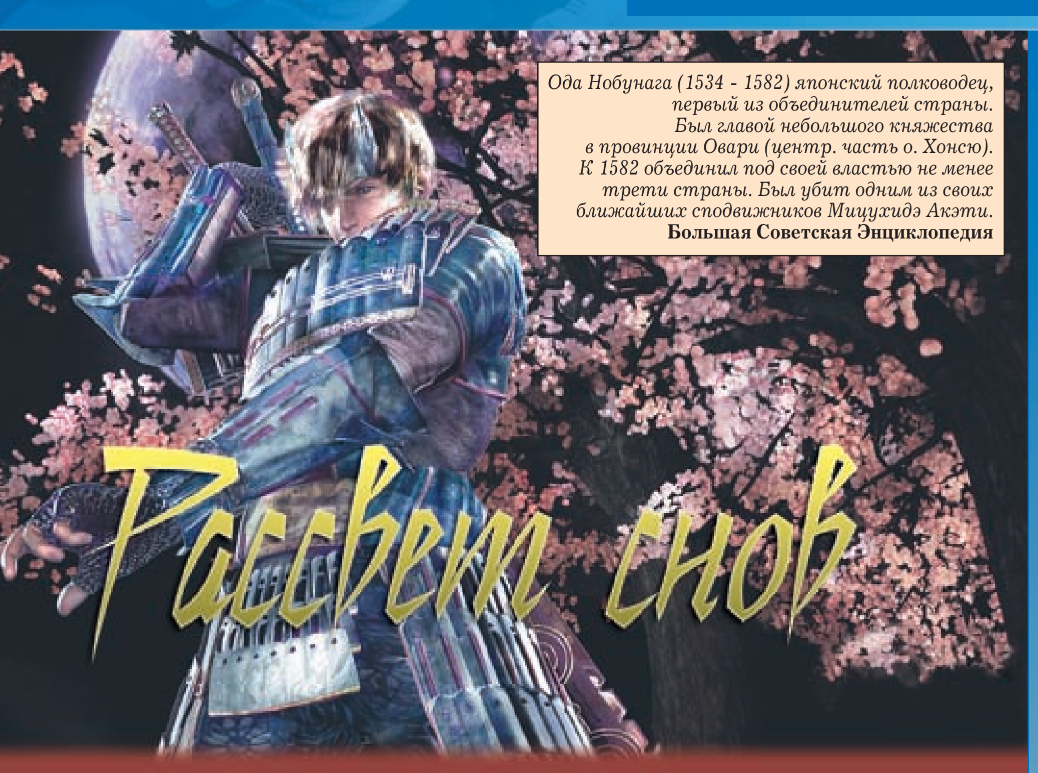
В игре присутствует три уровня сложности, которые, впрочем, никак не ограничивают соперников в режиме кампании. Уже в третьем-четвертом раунде компьютер резко звереет и закидывает игрока гигантскими "кирпичами смерти".

В заключение хочется сказать, что от постоянных нажатий на управляющие кнопки быстро устают пальцы и после получаса игры приходится делать небольшой перерыв.

Тетрис не за горами

UBP будет интересен всем любителям пазлов. Игра не требует особых умственных усилий и в то же время обладает практически бесконечным набором комбинаций и способна увлечь игроков на длительное время. ©

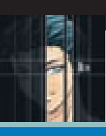




Ода Нобунага (1534 - 1582) японский полководец, первый из объединителей страны. Был главой небольшого княжества в провинции Овари (центр. часть о. Хонсю). К 1582 объединил под своей властью не менее трети страны. Был убит одним из своих ближайших сподвижников Мицухидэ Акэти.
Большая Советская Энциклопедия

АВТОР

Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ







Жанр	Action
Издатель	Capcom
Разработчик	Capcom
Платформа	PS2
Сайт	www.onimushadod.co.uk

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	9	x 0,10
Сюжетная линия	8	x 0,20
Ценность для жанра	9	x 0,10

8.8

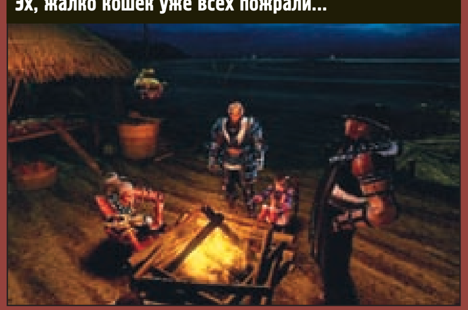
Прошло 25 лет с того момента, как Саманоске Акэти при помощи прибывшего из будущего француза Жака Блана уничтожил демона-завоевателя Нобунагу. Вакантное место пустым не бывает, и теперь зло представлено в лице двух его ближайших сподвижников. Ну, а спасать Японию в этот раз берутся совсем новые персонажи, предки которых были непосредственно вовлечены в три предыдущих игры серии Onimusha.

Capcom представляет Dawn of Dreams как новое начало серии, или, если вам будет угодно, ее долгожданное обновление. Действительно, если хорошо подумать, то четвертая часть оригинального сериала должна была получиться именно такой. Обновленной, немного необычной и уходящей корнями в предыдущие части игры.

Немного о демонах

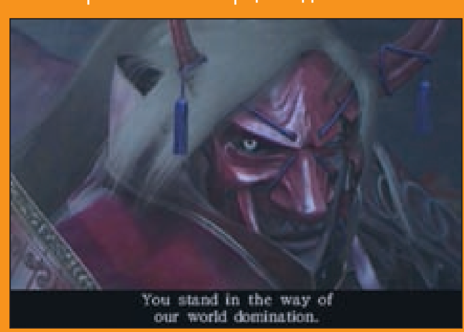
Кто-то зовет его Черным Они (Black Oni), кто-то - Синим Демоном (Blue Demon), сам он предпочитает называть себя Соки (Soki). Незнакомый же с серией игрок при первом взгляде назовет его Данте.

Эх, жалко кошек уже всех пожрали...



Демоническая серия

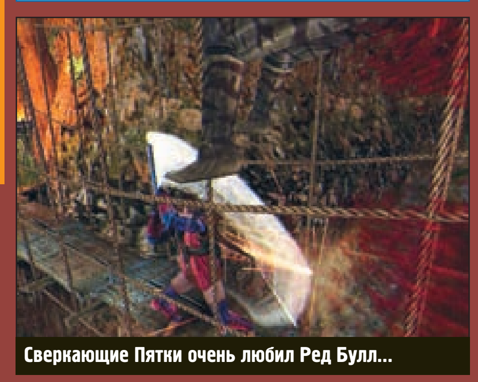
Серия Onimusha насчитывает семь игр. Это четыре части оригинального сериала, включая Dawn of Dreams, тактическую RPG для GBA (Onimusha Warlords), аркадный файтинг Onimusha Blade Warriors, а также улучшенный порт первой части игры на Xbox под названием Genma Onimusha. Все игры этой серии пользуются большой популярностью у игроков, поэтому в будущем можно будет ждать новых приключений борцов с демонами.



Сравнение с другой популярной серией от Capcom совсем не случайно. Если безбашенного Соки отправить на несколько столетий вперед, дать в руки пистолеты и сказать, что он сын Спарды, то выйдет очередная часть сверхпопулярного Devil May Cry.

Зачумленная планета

Непонятки с сюжетной линией начинаются с самого начала. Вместо рассказа о том, что случилось за 25 лет - рубильный ролик, из которого можно понять, что все вокруг крошат друг другу головы и завывают, как волки в лунную ночь. Дальше - больше. Игра стартует в разрушенном после нападения Генма городе, где под контроль игрока попадает Соки. И пока вы будете учиться управлять героем на узких улочках, на него начнут нападать отряды мертвых мечников Генма, а какая-то девушка-диктор тихим голоском расскажет о бравом мечнике, вырубающем мертвечину. Что он здесь делает, какие цели преследует? Понять что-то после первых минут игры очень проблематично.



Сверкающие Пятки очень любил Ред Булл...

На деле оказывается, что всю необходимую сюжетную подоплеку вам перескажут сами герои, примерно после получаса, проведенного за игрой. Как мы уже говорили, "Heihachi Mishima is dead", эээ... то есть, Нобунага был давно свержен, да и полчища Генма вроде больше не бесчинствуют на территории феодальной Японии. Но нет, прошло два десятка лет, и все по-

Персонажи, уровни, апдейты

Каждый из пяти персонажей набирает уровни, оправляя на тот свет большое количество монстров. Отличие от предыдущих частей заключается в том, что после набора определенного количества очков герои могут совершенствовать свои характеристики. Все параметры разложены по четырем отделам: атака, защита, критические удары и сбор душ.

Чтобы разучить какое-нибудь новое действие, нужно повысить один из показателей в графе атаки. Например, увеличив до трех единиц удар ногой (kick), Дзюбей разучит мощное отталкивающее комбо.

Как обычно, чтобы удлинить линейку жизни или маны, вам придется изрядно побегать по уровням в поисках специальных драгоценностей. Теперь их в игре три. Новый амулет (Drive jewel) будет слегка пополнять линейку, позволяющую героям обрести суперспособности.

Улучшения можно производить только на сейвпоинтах.



вторяется заново. В этот раз для захвата мирного населения и превращения в послушных рабов Генма использует миниатюрных инсектов, заражающих всех подряд. Ваша задача - не дать расплодиться


Средство защиты от Годзиллы вышло из-под контроля


Знакомые все морды


Genma тоже любят Brainz... Bra-a-ainz! Bra-a-ainz!

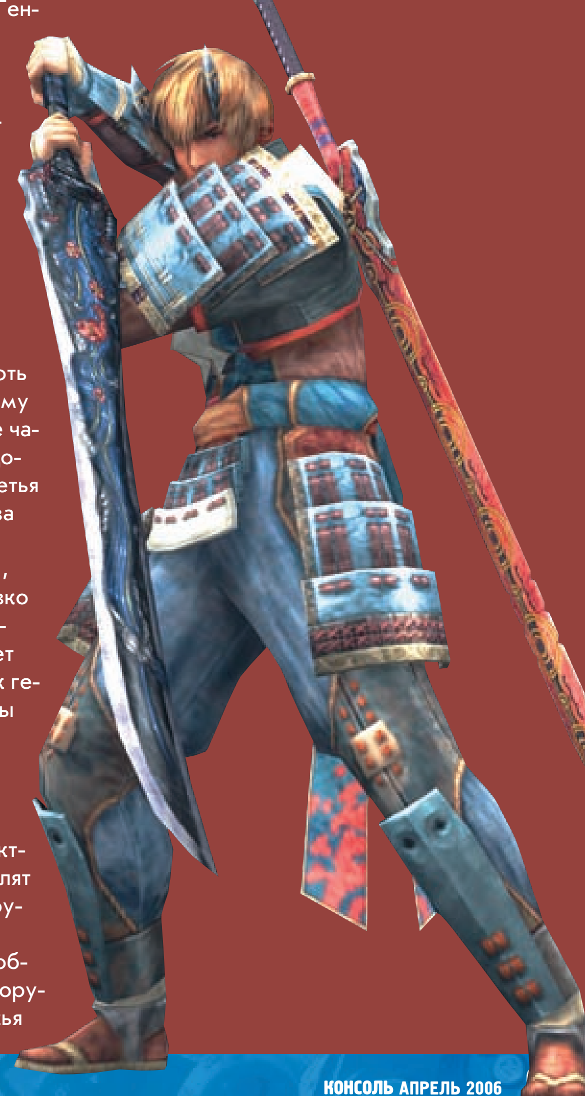
новым полчищам уродов, встающих под флаги завоевателей. Тоетоми Хидэеси и Мицунари Исида берут в свои руки мнимые бразды правления демоническими созданиями, как в свое время делал это их господин, Нобунага Ода.

Дальше - еще больше. Все предыдущие игры серии приучили игроков, что Генма - это демоны, а на самом деле... впрочем, не будем раскрывать тонкости сюжетной линии. Скажем лишь, что, если первые тридцать минут ожесточенного рубилова в отсутствии сюжета вас не разочаруют, то в дальнейшем можете смело наслаждаться хорошо проработанной сюжетной линией, которая тянется сквозь серию Onimusha.

Пятерка стчранных

Вернемся к нашим героям. Соки, хоть и хороший парень, но без напарников ему с демонами не совладать. Предыдущие части Onimusha были скромны в выборе дополнительных персонажей, и только третья серия позволяла полноценно поиграть за Жака Блана.

В Dawn of Dreams количество людей, желающих расправиться с Хидэеси, резко возросло. Играбельных персонажей теперь стало пять, каждый из них обладает уникальными способностями. Первым к герою присоединится Дзюбей Ягу. Нет, вы не ослышались. И еще раз нет, это не "тот самый Дзюбей", который нарубил тонны лапши из Генма во второй части игры. Это его довольно юная внучка, следующая по стопам дедушки. Компактные размеры и ловкость Дзюбей позволят ей проползать в места, недоступные другим персонажам. Монах Тенкай может разговаривать с мертвыми, получая необходимую информацию и предметы. Вооруженная скорострельным аналогом ружья Охацу может использовать балки для преодоления препятствий, а также ставить мины на некоторые двери. Если копнуть сюжетную линию глубже, выяснится что Охацу - не девочка с обочины, а одна из дочерей Нобунаги. И, наконец, испанец Робер-




Цвела сакура, капала кровь. Соки на тропе войны

Экскурс в историю

Как это повелось в серии Onimusha, Capcom искажает исторические факты, выдумывая в любых количествах героев с их невероятными способностями, демонов, путешествия в другие реальности, но одно остается неизменным: большинство персонажей имеют реальные исторические прототипы.

Так, например, приемный отец главного героя игры (по совместительству - главный злодей) Тоетоми Хидэеси жил в 1536-1598 гг. и был выдающимся полководцем. После смерти Нобунаги Оды он фактически захватил бразды правления и издал несколько суровых законов. В последние годы жизни начал неудачную войну с Китаем, планируя в дальнейшем захватить другие страны Дальнего Востока, но потерпел поражение. По версии Dawn of Dreams именно его приемный сын остановил своего отца.

Если копнуть немного глубже, можно узнать, что Мицунари Исида (1560-1600) был лидером западной части Японии. В кровопролитной войне он потерпел поражение и был убит полководцем восточной части Японии знаменитым Иэясу Токугава. Ну, а если вы еще не догадались, Токугава - настоящий отец Соки.



то, который благодаря своей могучей комплекции может открывать стальные двери и двигать тяжелые предметы. Каждый из этих персонажей сможет присоединиться к Соки во время выполнения миссии. Все они - полноценные играбельные герои с уникальными арсеналами приемов.



Мы честно не знаем, чем там занимается Дзюбей

Время смешивателя

После завершения прохождения очередного этапа Соки с друзьями перебирается в убежище, где можно отдохнуть, улучшить оружие и навыки, комбинировать предметы, отовариваться в магазине, который организовал старый сморщенный, подвешенный вниз головой Гейткипер (еще одна личность, кочующая из игры в игру). Можно поболтать с товарищами (именно во время вот таких привалов вы и будете узнавать всевозможную полезную информацию) и с Минокичи, сынком Гейткипера, который также предпочитает болтаться вниз головой.

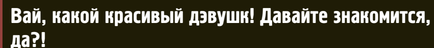
Минокичи может оправлять персонажей на уже пройденные этапы, если вы вдруг забыли открыть какой-нибудь секрет или пройти проверку на доблесть (Test of Valor).

Так как Соки может взять с собой только одного напарника, во время миссии некоторые закоулки уровней остаются неразведанными. А смена напарников на сейвпоинтах станет доступной ближе к середине игры. Также Минокичи может перемещать героев в темную реальность (Dark Realm). Там их ждет более пятидесяти населенных монстрами этажей. Темная реальность, как и в предыдущих частях, - бесконечный источник опыта для персонажей.

Скорость скольжения

По сравнению с предыдущими частями игры, управление изменилось незначительно. Из новшеств - в большинстве локаций камеру можно вращать с помощью правой аналоговой шляпки; появилась адекватная наводка на соперника с помощью R1 и новые, подвешенные на кнопки комбинации ударов. Из прочих функциональных приобретений: L2 отвечает за смену играбельного персонажа, а крестовина за приказы напарнику.

Игровой процесс и уровни строятся на взаимодействии персонажей. Самый простой пример - один стреляет, другой в это


Вай, какой красивый дэвушк! Давайте знакомится, да?!





Никуда не делись и пазлы на сундуках

время собирает души. Из более сложных - постоянная смена персонажей для доступа в секретные места или разгадка головоломок, которые можно решить, только используя обоих героев. Никуда не делись и сундуки с пазлами. Если лень их разгадывать, то ящик можно просто сломать. Правда, в этом случае находящийся внутри предмет вы получите только на стоянке, починив его за определенную сумму у Гейткипера.

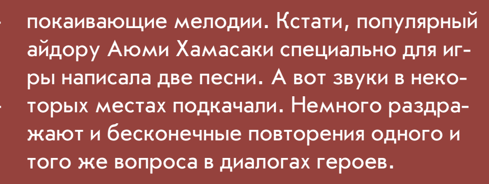
Несомненно, самое интересное в серии Onimusha - увлекательные и красочные сражения с различным отродьем Генма. Если простых солдат можно крошить как капусту самыми изощренными способами, то к более серьезным противникам придется искать определенный подход. Так, например, кулачные бойцы вообще уклоняются от всех атак, за исключением сильнейших ударов. Упавших противников можно добить завершающим приемом. Немалую долю разнообразия в процесс вносят дополнительные комбо. Некоторые из них могут выносить десятки нападающих. Система нанесения критических повреждений выглядит следующим образом: в зависимости от элемента оружия (огонь, лед, свет, тьма и т.д.), удар нанесет определенное количество повреждений противнику. Экран потемнеет, и если противник сразу не загнулся, появится возможность провести серию. Герой будет скользить между соперниками, нанося сильнейшие удары. Параметры такой серии зависят от атрибута применяемого оружия.

Многоярусные постановки

Графика игры находится на самом высоком уровне. В первую очередь радует глаз умопомрачительная детализация игрового пространства. Большинство локаций собраны с большим усердием и надолго запоминаются. Не обошлось, конечно, и без пустующих нудных коридоров, но таких моментов в игре совсем немного. Обратная сторона высокой детализации - практически нулевая интерактивность. Герой даже не может приблизиться к благоухающим деревьям или живописным развалинам. Невидимая стена просто не позволит этого сделать. Анимация персонажей и монстров также достойна только самых лестных отзывов. Все натурально двигаются, корчатся и размахивают конечностями, если ваше воображение способно представить натурально размахивающего конечностями шестилапого многоглаза.

Правда, не обошлось и без косяков. Так, в один момент герои попадут в древний храм, который... просто нагло скопирован с храма из третьей части игры. Не стесняясь, Capcom также позаимствовала из предыдущей серии некоторых легко узнаваемых соперников и одного серьезного босса.

Музыкальные треки во время сражений воспроизводят что-то зажигающее и тяжелое, удачно вписываясь в ритм битв. Во время остановок можно отдохнуть под ус-


покаивающие мелодии. Кстати, популярный айдору Аюми Хамасаки специально для игры написала две песни. А вот звуки в некоторых местах подкачали. Немного раздражают и бесконечные повторения одного и того же вопроса в диалогах героев.

Ну, и кто сегодня жертва?

Несомненно, Dawn of Dreams - не только достойный продолжатель, но и перерождение серии. Множество интересных находок, увлекательный игровой процесс, более пятнадцати часов чистого геймплея и популярная вселенная игры не оставят равнодушным как фанатов, так и тех, кто познакомится с серией в первый раз. Если вы не можете определиться с покупкой, возьмите Onimusha: Dawn of Dreams. Не пожалеете.



Инвентарь

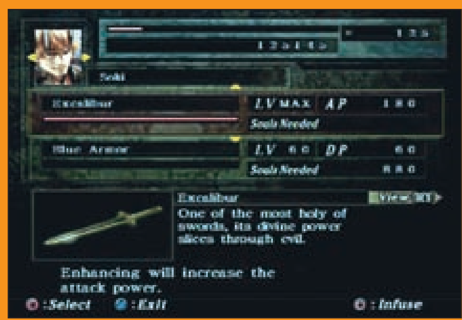
Каждый из героев может улучшить характеристики оружия и брони. Во время путешествий вы найдете много оружия для каждого из персонажей, которое может быть улучшено до девятого уровня. Для этого потребуются бесцветные души, собранные с тел павших монстров. Оружие имеет несколько характеристик: элемент, количество улучшений при достижении определенного уровня (обычно три улучшения, которые сильно увеличивают характеристики персонажа), наносимый урон, максимально возможное комбо и уровень использования магии Oni. Первое, на что стоит обращать внимание, - элемент и максимальное количество улучшений. Если попадется оружие, с которым нельзя использовать магию, сразу сдайте его в магазин.

С доспехами все гораздо проще. Каждый уровень улучшения добавляет одну единичку защиты, а каждый десятый уровень - возможность одеть еще один предмет обмундирования. Таких улучшений может быть четыре штуки.

Аксессуары делятся на три категории, каждый экипированный элемент снаряжения улучшит характеристики персонажа или добавит защиту от какой-то стихии. Специальные предметы из третьей категории существенно упростят прохождение.

И, наконец, во время приключений герои будут подбирать различный лут, будь то травы или военные свитки. На стоянках их можно комбинировать для получения различных лечебных зелий или полезных аксессуаров. В зависимости от того, какой герой смешивает ингредиенты, зависит конечный результат.

Улучшения так же можно производить только на сейвпоинтах.



Я и мой дракон



Лишившись половины голов, и без того недалекий Годзилла окончательно одурел, пометался по крепости, давя своих и чужих, и, брыкаясь, кинулся в отступ.
Братья Стругацкие. "Сказка о Тройке"

Первый Drakengard никак нельзя назвать удачей Square Enix. Наличие приятной сюжетной канвы и великолепных CG-роликов многие геймеры попросту не успели заметить, будучи не в силах вытерпеть блеклой графики и монотонного геймплея. Тем не менее, потенциал у игры был приличным, и Cavia не оставила стремления его реализовать.

История с драконьим названием совмещает в себе идеи из двух известных хитов - Dynasty Warriors и Panzer Dragoon. В сиквеле были исправлены некоторые огрехи оригинала, а удачные стороны усовершенствованы, однако от всех минусов избавиться оказалось не так-то просто.

Игра делится на двенадцать глав, и каждая из них имеет логическое завершение. Молодой человек по имени Нове был воспитан синим драконом в горах, где его как-то раз и нашел дворянин Орор. Сменив вольные просторы на мир людей, юноша стал обучаться воинским искусствам в рыцарском ордене. Через некоторое время лорд, которого наш мачугли почитал как отца, умер при загадочных обстоятельствах. Дракон Легна остался для расстроенного героя единственным родным существом. Позже, пройдя церемонию посвящения, Нове вступил в ряды рыцарей и сражался за их идеалы. Многие сцены, свидетелем которых ему довелось стать, оказали сильное влияние на мировоззрение. Пареньку открылась обратная сторона рыцарства, жестокая и неприятная. А знакомство с прекрасной волшебницей, лидером повстанцев, которую члены ордена именовали не иначе как вражеской ведьмой, полностью изменило судьбу воина...

Дракон способен захватывать в прицел несколько объектов





Маня дорвалась до новой волшебной палочки

Аккорды рвутся ввысь

Эпические сечи разгораются и на земле, и в воздухе. Основную часть приключений Нове и его друзей - троих персонажей, обладающих собственными "легендами" и специальными способностями, - составляет уничтожение вражеских полчищ на полях и в катакомбах, но многие уровни предлагают аркадный воздушный бой.

Большая часть миссий страдает однообразием, и мало что могут предложить помимо множественных перебежек от пункта к пункту под симфонически-героическое музыкальное сопровождение. Препятствиями выступают орды врагов и опасные элементы ландшафта, вроде бурлящей лавы, вырывающейся из трещин в скалистой породе. Благодаря союзникам процесс зачистки местности приобрел хоть какой-то смысл, по крайней мере, теперь игрок не чувствует себя брошенным на произвол судьбы, а отдельное удовольствие доставляет прикрытие и поддержка товарищей. Еще один плюс, чаще всего заботиться об их здоровье вовсе не обязательно.

Сменить героя можно прямо во время выполнения миссии, что очень удобно, учитывая уникальные способности каждого. Кто-то, к примеру, лучше других справляется с нежитью, кто-то обладает более мощной магией, и т.п. Вооружение тоже меняется, как перчатки, в любой момент. Несмотря на то, что типов оружия в игре мало (меч, копье, посох и топор), ассортимент "моделей" очень велик. Прокачиваться, повышая характеристики, могут как сами бойцы, так и их оружие. Любой инструмент способен набрать всего четыре уровня, при этом для него открываются новые комбо-связки. Интересно, что у каждого конкретного орудия убийства есть своя история, излагающаяся постепенно, по мере прокачки оного.

Drakengard 2

АВТОР
Андрей "WindElf" КОНОВАЛОВ



Жанр	Action/RPG
Издатель	Square Enix, Ubisoft
Разработчик	Cavia
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www. drakengard2game.com

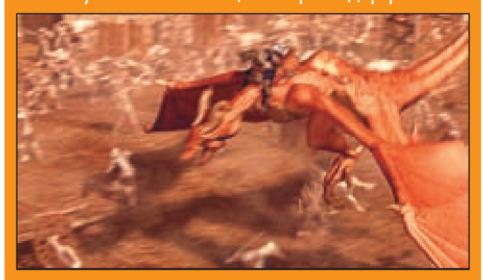
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40
Графика	7 x 0,20
Звук и музыка	7 x 0,10
Дизайн	9 x 0,20
Ценность для жанра	8 x 0,10

7.5

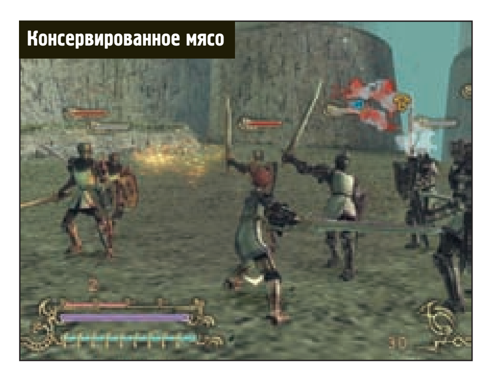
Они обменялись сердцами

Первая часть Drakengard (в Японии проект известен под названием Drag-on Dragoon) повествует о кровопролитной войне, раздирающей на части отдельно взятый средневеково-фэнтезийный мир. Империя и Союз не поделили богиню Гармонии и Порядка, между прочим, родную сестру главного героя игры - воина Кайма, сражающегося на стороне альянса. Защищая сестру, Кайм получает тяжелые ранения и решает заключить сделку с умирающим красным драконом, после чего получает могучего союзника, но теряет дар речи...





Живьем демонов не брать!



Консервированное мясо

Лучшая тактика для успешного умерщвления наседающих монстров и вредных людишек - быстрое и частое нажатие в определенном порядке кнопок "квадрат" и "треугольник". За первой закреплено основное комбо, а вторая изначально отвечает за одиночный апперкот. Отдельные клавиши отведены под магический импульс и прыжок, первые шифты позволяют выполнять отскоки в стороны. Также есть блок и парирование атаки противника, требующее неплохой реакции. Число ударов, вплетенных в серию, влияет на количество экспы, поэтому стучать по кнопкам рекомендуется долго и упорно, это в ваших интересах.

Если пальцы устали от монотонного тырканья несчастного контроллера, или многочисленным врагам удалось вас серьезно поранить, придет на помощь верный дракон Легна. Надавите Select, и боец вдохнет полной грудью холодный ветер, взмыв в небо на спине синего ящера. Рассекая нижние слои атмосферы мощными кожистыми крыльями, верный дракоша будет не прочь заплевать недругов огненными шарами или повергнуть их наземь с помощью магии. Но и в обществе змия редко удается почувствовать себя в полной безопасности, потому что ПВО не дремлют, а огромные тролли в состоянии озадачить ваше транспортное средство дубиной - руки у них, хоть и крюки, зато длинные.

Существенный минус игры - работа камеры на наземных уровнях. Например, вблизи стен она имеет обыкновение жутко глючить, показывать что угодно, только не неистовствующего врага. В условиях достаточно масштабного побоища, при отсутствии функции постоянного прицела, или хотя бы специального удара по нападающему со спины противнику, сражаться очень неудобно. К счастью, не потерять ориентацию вовсе помогает радар.

Второй режим Drakengard предлагает миссии, полностью проходящие в небесах, и вдохновленные бессмертным шедевром Sega - Panzer Dragoon. Правда, тягаться по играбельности и зрелищности с Panzer Dragoon Orta эти “лирические отступления” не в состоянии, но как дополнение к полевым баталиям хороши. Тут уж Нове отдыхает, вцепившись в чешуйки своего большого друга, и весь опыт за превращенных в цыплят табака оппонентов поступает дракону, усердно источающему из пасти то файрболы, то самонаводящиеся колдунские ракеты.

Игра может представлять наибольший интерес для поклонников фэнтези и “мясных” экшнов с холодным оружием. Спрятанных по закоулкам уровней сундуков хватает, но их содержимое редко вызывает восторг. Куда там: из экипировки у героя только оружие да один “аксессуар”, обычно повышающий защитные характеристики. Хорошо, хоть присутствует несколько видов зелий для поддержки сил. Скудно, и с позиции любителя перебирать многочисленное полезное барахло в инвентаре и исследовать уровни в поисках кладов - не привлекательно.

Шикарное качество CG-роликов вызывает восхищение, чего нельзя сказать об общем графическом исполнении. Нет, сами-то герои выглядят отменно, но внешность врагов (особенно умиляют воздушные кубики), и убранство подземелий оставляют желать много лучшего. Зато дизайн меню, основных персонажей и оружия - супер, сразу чувствуется работа талантливых людей. В общем, приятный вкус у продукта, несомненно, есть, жаль, несколько калорий не доложили. ©



С мечом Нове еще не так выпендривается



Пусть всегда будет небо,
пусть всегда буду я.
"Солнечный круг"

Летающая семья и остроухая Золушка

АВТОР

Владимир ПУГАНОВ

Виктор "Smartfish" БАЛЫКОВ

Жанр	JRPG
Издатель	Square Enix
Разработчик	Game Arts
Платформа	PlayStation 2
Сайт	na.square-enix.com/games/grandia3

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40	7.7
Графика	8 x 0,20	
Звук и музыка	8 x 0,10	
Сбалансированность	7 x 0,20	
Ценность для жанра	7 x 0,10	

Японская студия Game Arts - далеко не новичок в мире игрового бизнеса. Никогда не гоняясь за количеством, они умудрялись при независимом (читай - скудном) бюджете выдавать потрясающие по красоте и содержанию проекты.

Третья часть Grandia, знаменитого и уважаемого ролевого сериала от Game Arts, вышла в Японии еще в конце лета прошлого года. Она создавалась под надзором вездесущей "Square-поглотившей-Enix", и закусившей Game Arts. Фаны плакали, плевались, но продолжали пытаться играть в японские версии. И только сейчас игра избавилась от непонятных иероглифов и предстала перед нами во всем своем англоязычном красноречии.

Сериал Grandia во многом схож с другим столпом японских ролевок - Final Fantasy. В обоих случаях каждая новая часть не имеет отношения к предыдущей (впрочем, не так давно FF нарушила собственное табу на сиквелизацию), появляются другие герои, миры, сюжетные ходы. О прошлых частях нам напоминают лишь игровая механика да названия спецприемов и заклинаний.

Молодой (кто бы мог подумать) парнишка Юки, который спит и видит себя летчиком, на пару с другом не оставляют попыток покорить небесные просторы. Юные авиаконструкторы уже разбили 18 самолетов и, наконец, скумекав, что было не так, собрали новый аэроплан-кукурузник. Но матери малолетнего туполева увлечение сына совсем не по душе. Рано, мол, тебе летать, сначала неплохо бы закончить восьмилетку. Ну, или ПТУ. Но разве такого сорванца, как Юки, остановишь? Тем более, 19-й по счету самолет все-таки летает. Мечта героя свершилась - он в небе. Но удовольствие от полета испортила мать Юки Миранда, поскольку она тайком пробралась на место пассажира и занялась своим обычным делом - отчитыванием непослушного сына.

Нравоучения Миранды прерываются, когда она замечает карету с VIP-персоной, за которой гонятся какие-то агрессивно настроенные всадники. Эффектно разбившись и разметав на пару с мамой мерзких хулиганов, Юки знакомится с Альфиной. Девочка непростая, она страдает от видений, общается с духами и владеет магией. В общем, Юки на нее запал, поэтому он решает, что без его защиты она обойтись не сможет. Вскоре выясняется, что их прогулка будет довольно опасна из-за брата Альфины Амелиуса, которому не пошло на пользу



богословие в священном храме Аркрифф. Поэтому нас ждет внутрисемейная разборка, ведь нужно вернуть братца на путь истинный, хочет он того или нет.

Несмотря на столь легкомысленную завязку, сюжет нельзя назвать несерьезным: здесь нашлось место и конфликту поколений, и романтической истории (без нее в JRPG никуда), и размытости границ между добром и злом и т.д. И хотя сторилайн Grandia III не способен удивить особой оригинальностью, однако он очень внятен, местами забавен и трогателен. А значит - перед нами старая добрая Grandia.

Чем это вы тут без меня занимались?!



Огнем и мечом

Игровая механика не претерпела существенных изменений, по сравнению с прошлыми частями. Бои происходят в пошаговом режиме (возрадуйтесь, замученные Final Fantasy X-2!), на выполнение каждого выбранного действия требуется время, пока иконка персонажа не преодолеет черту на специальной шкале. При выполнении ударов игра демонстрирует натуральный реалтайм. Формула эта

Здесь была Grandia

Сериал Grandia успел наследить на многих платформах:

1997 - Grandia (Sega Saturn)
1999 - Grandia (Sony Playstation)
2000 - Grandia - Parallel Trippers (Gameboy Color)
2000 - Grandia 2 (Dreamcast)
2002 - Grandia 2 (PS2)
2002 - Grandia 2 (PC)
2002 - Grandia Xtreme (PS2)
2006 - Grandia 3 (PS2)

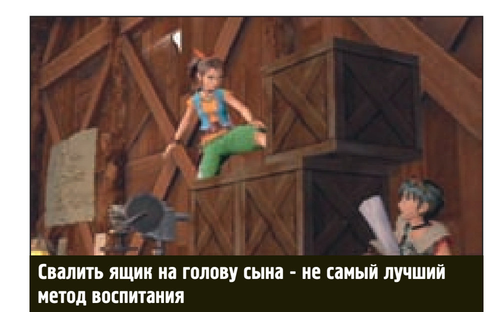
придумана давно и с различными вариациями опробована не в одном десятке JRPG. Банально, но удобно. Ибо есть время подумать, полечиться. Поползновения врагов всегда можно обломать супер- или критическим ударом, дающим Cancel-эффект (проще говоря, враг недоколдует заклинание или не успеет нас ударить). Тут создатели припасли такую приятную штуку, как Aerial Combo. При помощи Cancel-атаки мы подбрасываем вражину в воздух, и, если однополчане в этот момент успеют нанести удары, мы сможем увидеть впечатляющую воздушную феерию ударов и спецэффектов, а противнику обеспечен нехилый урон.

Разумеется, по сравнению с прошлыми играми спецударов прибавилось, они стали красивее и эффектнее. Но, увы,

Красавица Альфина не только хорошо лечит, но и отлично калечит






Свалить ящик на голову сына - не самый лучший метод воспитания


Альфина зажигает

старый добрый Tenseiken Slash отправился в дом престарелых за ненадобностью. Теперь выброс врагов в воздух - прерогатива Cancel ударов.

Магию нередко можно купить. Но еще чаще - найти в... яйцах. Mana Egg - довольно занятная штука. В магических магазинах вам помогут вытащить из него одно-два заклинания. Яйца можно комбинировать для получения более мощных спеллов. В отличии от Grandia II, магические яйца встречаются сплошь и рядом, так что поисками философского камня мы будем заниматься часто.





Помимо магии, наши подопечные смогут разучить множество навыков при помощи специальных книжек.

Кроме того, у волшебных яиц и книг есть и другое предназначение. Они могут быть успешно экипированы персонажами, что повысит значения навыков либо усилит эффект заклинаний.

Что касается боев, то здесь игрок столкнется с некоторым облегчением собственной жизни, так как эпоха двухчасовых поединков из Grandia II безвозвратно ушла. Если лень драться самому, то можно отдать процесс на откуп AI.

Как прекрасен этот мир!

Других слов вы не найдете, когда увидите графику. От красоты местных пейзажей просто захватывает дух. То и дело останавливаешься, чтобы полюбоваться. И в этом мало кто сможет сравниться с Grandia III. Похоже, что PS2 еще не раскрыла нам всех своих технических тайн, если до сих пор способна удивлять игроков такой картинкой. На предыдущие части сериала без гримасы теперь и не взглянешь.

Что касается визитной карточки многих JRPG, а именно CG-роликов, то в третьей Grandia они присутствуют в огромном количестве (не зря игра разместилась аж на двух DVD). Выполнены они весьма достойно и в типичном для Game Arts стиле - юмор, эмоциональность, шикарная режиссура. Единственное, что омрачает приятное впечатления от просмотра роликов, - их качество, которому все-таки далеко до заставок FF.

Музыка в игре сохраняет все то, за что мы любили музыку предыдущих частей. Запоминающиеся, иногда забавные, чаще торжественные мелодии не надоедают даже после пятнадцати часов игры.

Растишка

От части к части главный герой в Grandia взрослеет.

В первой части мы имели дело практически с семиклассником (прибавьте super-deformed стиль изображения персонажей).

Ко второй части доросли до... хм... прожженного наемника-приключенца лет четырнадцати на вид.

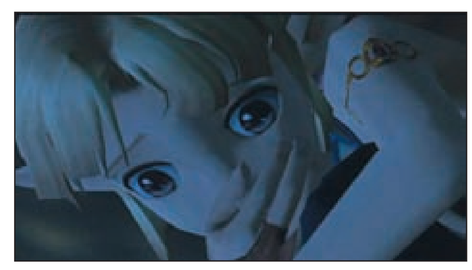
Третья часть радует нас низкорослыми, но похожими на совершеннолетних гражданами.

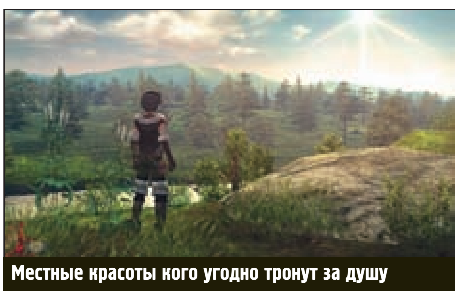
Романтическая линия в сюжете также развивается от части к части.

А потому есть вероятность, что к четвертой серии (будет, будет, не сомневайтесь) мы получим - мелодраматическую игру, с развитыми взаимоотношениями полов.



Aerial Combo позволяет быстро и мастерски нашинковать противника





Местные красоты кого угодно тронут за душу



Любить - не любить

Обросшая новыми спеллами и ударами ролевая система и превосходная графика, озвучка и музыка, к сожалению, не способны в полном объеме перекрыть недостатки Grandia III. Во-первых, игра линейна, как карандаш. Заблудиться на локациях невозможно, поскольку они практически лишены хоть какого-то ветвления.

Во-вторых, геймплей предлагает нам всего три вещи: бои, возня с экипировкой, закупкой и распределением заклинаний и шмоток между героями и просмотр заставок, раскрывающих сюжет.

Игра перегружена боями. Эта неприятная черта идет прямиком из Grandia Xtreme, чье прохождение изнуряло самых стойких адептов. Причем, большую часть игры мы сталкиваемся с врагами не столько опасными, сколько просто путающимися под ногами. Ближе к концу игры они начнут звереть, но на первых порах стычки будут не более, чем нудной рутиной. В-третьих, сюжет, увы, не предлагает ничего нового. Несмотря на обилие сильных сцен, часто возникает ощущение, будто нам впарили лишь обертку от конфетки.

О том, что Grandia III является ролевой игрой, напоминают только партия, да механика игры.

И, тем не менее, Grandia остается тем сериалом, который сложно игнорировать, если вы - поклонник JRPG.

Несмотря на стабильное появление все новых и новых ролевок, а также сиквелов новых приквелов, игры *такого* уровня выходят не так уж часто.

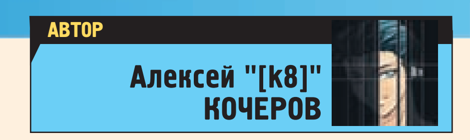
Grandia III отнюдь не произвела революцию в жанре. И даже не молвила новое слово. Это просто достойное воплощение всех опробованных ранее идей.

Играть все еще интересно. Дайте этой игре шанс. И тридцать-тридцать пять часов пролетят в жарких баталиях и дальних странствиях. Grandia III - это удовольствие в чистом виде. Но это удовольствие надо дозировать, иначе появится оскомина. ©

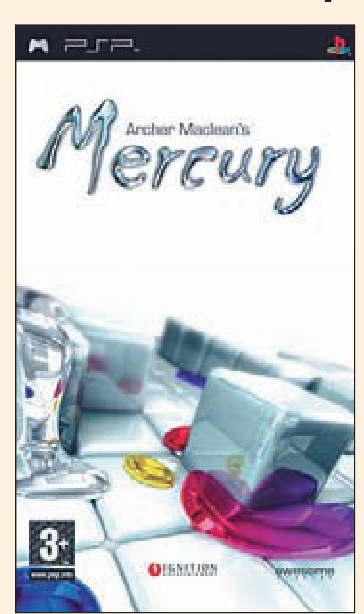
Заклинания по-прежнему невероятно красочные и яркие







Archer Maclean's Mercury



Жанр	Puzzle
Издатель	Ignition Ent.
Разработчик	Awesome Studios
Платформа	PSP
Сайт	www.ignitionent.com/mercury

Как это часто бывает, новое - это хорошо забытое старое. Эта тенденция проявилась и в оригинальном пазле для PSP, Archer Maclean's Mercury. Наверное, вы встречались со следующей простенькой головоломкой. Есть открытый уровень, на котором находится шарик. Задача игрока - провести шарик до выхода, наклоняя уровень в пространстве. Кажется, что новая игра - очередная поделка "на тему". Но, это немного не так.

Вместо шарика - жидкая ртуть в форме овальной капли. Вместо простых этапов - сложные лабиринты. Требуется прокатить каплю по локации за строго отведенное время, стараясь не разлить ее на сложных участках. Стоит неправильно наклонить поверхность, и ртуть начнет мелкими капельками падать в никуда. Игрок может вращать камеру, выбирая наиболее оптимальный ракурс.

Над каждым уровнем придется поломать голову. Иногда вместо одного шарика выдается несколько. Их надо смешивать, получая разные цвета, или наоборот, дробить на части один шарик, перекрашивая осколки в определенный цвет, необходимый для открытия дверей. Учитывая то, что наклоняемая поверхность заставляет двигаться все шарики сразу, возможность вращения камеры будет востребована на всех этапах.


Опасности подстерегают ртуть на каждом переливе


В конце каждого мира ждет босс


У вас есть три минуты на разлив

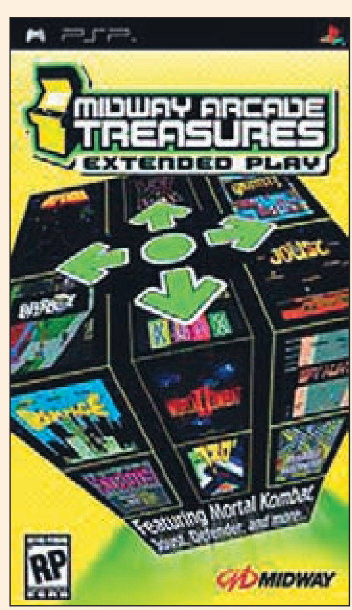
Всего в игре существует шесть миров, в каждом из которых двенадцать этапов. Завершающей стадией прохождения каждого мира будет уровень-босс, на котором условия выживания будут сведены к минимуму.

Графика игры довольно красива, но звезд с неба не хватает. Лучше всего разработчикам удался шарик ртути, действительно похожий на свой, опасный для жизни, оригинал.

Archer Maclean's Mercury понравится любителям непростых головоломок. Расслабиться за игрой вряд ли получится, а вот напрягать мозги придется изрядно. Готовы?



Midway Arcade Treasures: Extended Play



Жанр	Collection
Издатель	Midway
Разработчик	Digital Eclipse
Платформа	PSP
Сайт	www.midwayarcade.com/MATEP

Вслед за Namco Museum Collection на PSP вышла Midway Arcade Treasures, тоже сборник игр, но в этот раз от компании Midway.

Помнится, на заре появления NES в России (под торговой маркой "Денди") для консоли были очень популярны картриджи типа 1000in1, содержащие от силы десяток игр, которые дублировались путем запуска различных уровней. Так вот, большинство игр рассматриваемого сборника были широко распространены именно на этой консоли.


Привет, я будущая звезда, а зовут меня Тони

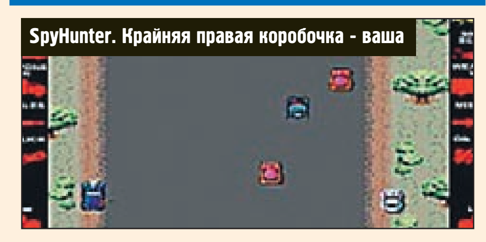

Один из редких моментов, когда не нужно бояться вытечь за край


Злая Бар-р-ракка

ТРИ СТАРШИХ БРАТА



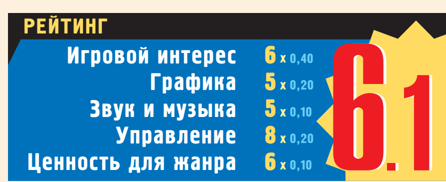
Для старших консолей (PS2, Xbox, GC) и PC можно приобрести три сборника Midway Collection. Вариант для PSP практически полностью копирует первую часть. Можно рассчитывать, что в дальнейшем выйдут и другие, ведь реинкарнации пока не дождались такие хиты, как Smash TV, NARC, Primal Rage, San Francisco Rush 2049… Ждем?


SpyHunter. Крайняя правая коробочка - ваша

В новой коллекции - двадцать одна игра, в том числе такие старые хиты, как Gauntlet, Spy Hunter, Rampage, Sinistar… Жемчужиной подборки можно считать трилогию Mortal Kombat. Высокий уровень сложности этой игры сразу заставляет напрягать мозги и вспоминать супердудары героев.

Используя wireless соединение с помощью game sharing (как и в случае с NMC, второго UMD для игры не потребуется), от двух до четырех игроков могут тряхнуть стариной, запустив какой-нибудь Xenophobe. Если, конечно, их не отпугнет страшненькая графика.

Midway Arcade Treasures понравится любителям ретро и ностальгирующим фанатам. Если сравнивать с Namco Museum Collection, этот диск более предпочтителен: узнаваемые игры, разнообразный ассортимент, плюс три части MK.



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0,40
Графика	5 x 0,20
Звук и музыка	5 x 0,10
Управление	8 x 0,20
Ценность для жанра	6 x 0,10

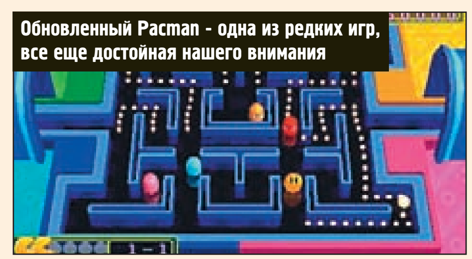
6.1

Namco Museum Battle Collection



Жанр	Collection
Издатель	Namco
Разработчик	Namco
Платформа	PSP
Сайт	www.namco.com

В последнее время сборники старых игр стали выходить с завидной частотой. Идея проста - берем десяток популярных тайтлов (времен динозавров и шкафов-компьютеров), запихиваем их под красивую оболочку и переиздаем в качестве очередной Collection. Авось фанаты раскупят. И они раскупают. Подобного рода продукты - не редкость на GBA и PS2. Теперь издатели добрались до PSP: встречайте Namco Museum Battle Collection.


Обновленный Pacman - одна из редких игр, все еще достойная нашего внимания

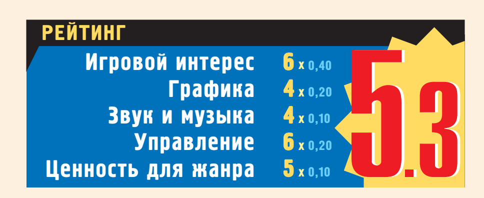

Dig Dug. Копать, и еще раз копать!

Предлагается сыграть в двадцать одну игру. Игры разнесены в две категории - оригинальные и переделанные. Среди оригинальных можно отыскать такие древние хиты, как Pacman, Galaxian, Mappy, Dig Dug, Rally X…

В старые игры могут сыграть при помощи game sharing несколько игроков.

Переделанных игр всего четыре штуки: Pacman, New Rally X, Galaga и Dig Dug. В ремейках присутствует довольно милая графика и, по сравнению со старыми версиями, обновлено музыкальное сопровождение.

Namco Museum Battle Collection можно порекомендовать к покупке только истинным фанатам старых игр. Представленный ассортимент покрыт таким слоем пыли, что есть смысл очень хорошо подумать, прежде чем раскошелиться на этот сборник. Сейчас можно приобрести что-то более интересное, или я не прав?



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0,40
Графика	4 x 0,20
Звук и музыка	4 x 0,10
Управление	6 x 0,20
Ценность для жанра	5 x 0,10

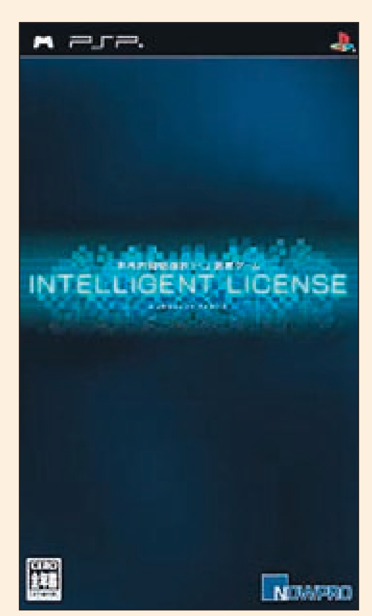
5.3


Раньше игроков волновала борьба не с мировым терроризмом, а с религиозными сектами цветных колпаков



Pacman. Как в том тысячелетии

PQ: Practical Intelligence Quotient



Жанр	Puzzle
Издатель	D3
Разработчик	Now Production
Платформа	PSP
Сайт	www.nowpro.co.jp

Цель, поставленная разработчиками PQ, самая серьезная - проверить уровень умственных способностей отдельно взятого владельца UMD, используя наборы тестов, облаченных в 3D оболочку. Проверке подвергнется логическое мышление, координация и скорость реакции. Баллы подсчитываются в зависимости скорости прохождения очередного этапа, после чего выдается обобщенная оценка уровня вашего IQ.

Если посмотреть на все проще, то PQ представляет собой довольно интересный пазл. Вы управляете человечком, которому нужно пробраться из одного конца уровня в другой, попутно решая разнообразные загадки. Иногда достаточно будет просто переставить лестничные блоки, иногда - пощелкать переключателями дверей, иногда - запомнить выход из лабиринта. Всего в игре около 100 различных этапов, на которых комбинируются задачи различной сложности. Перед их прохождением крайне рекомендуем пройти своеобразный туториал, демонстрирующий решение базовых типов головоломок.

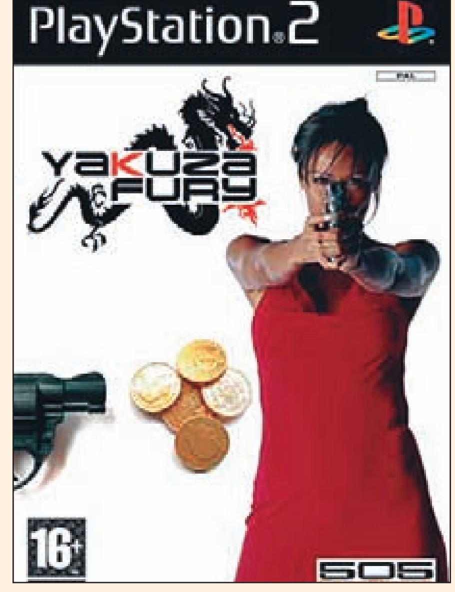
Графика простая, но в тоже время довольно стильная. Персонаж и окружение лишены каких-либо текстур, и просто заполняются цветом, воплощая эдакий научно-фантастический виртуальный мир 60-х годов. Из недостатков - неудобно реализован механизм вращения.

Слегка подкачала и музыка. Довольно интересные мелодии в системном меню и полная техно-безвкусица во время этапов. Жаль.

В Practical Intelligence вы найдете довольно интересный пазл, если вам нравится решать головоломки на время. И если вы способны запросто пропустить мимо ушей утверждение о том, что конечный результат и есть ваш уровень PQ.



Yakuza Fury



Жанр	Arcade
Издатель	505 Gamestreet
Разработчик	505 Gamestreet
Платформа	PS2
Сайт	www.505gamestreet.it

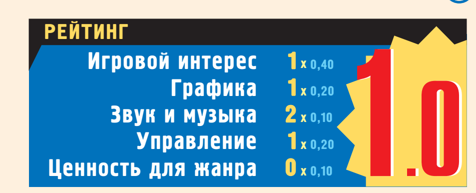
Для начала взгляните на оценку. Прекрасно, не правда ли? Перед нами очередное, можно сказать, хитовое творенье неизвестных разработчиков, которое, безусловно, надолго останется в сердцах любителей жгучих трэш-игр. Yakuza Fury вышла еще в прошлом году, но мы не могли проигнорировать такое яркое событие на игровом рынке.

Типичный представитель жанра beat-'em up уничтожает мозг с первых секунд. О да! У нас есть кнопка удара. **Одна**. Еще есть кнопка захвата. И **супер**. Суперудар в этой игре - отдельная соловьиная песня в исполнении пьяного дяди Васи. Описать словами действие, которое проводит герой, очень сложно. Надо просто это видеть.

Уже хочется сыграть? Но подождите, это еще не все! Вы знаете что такое "блок"? В игре его сначала нет. Герой, одетый с иголочки в стильный белый костюм, должен вынести 50+ одинаковых противников класса "Мистер Смит" и первого босса игры без блока. Потом зайти в магазин, купить кожаную куртку и... о чудо! Появится блок. Видимо, герою просто противно пачкать лацканы пиджака, выставляя блок от ударов оппонентов ногами. Кстати, блок - уникальное оружие защиты. Пробить его нельзя в принципе. Кожаная куртка даст фору в сто очков всем последним разработкам военных в вопросах подавления направленной в ваше тело энергии.

Ну, а сладкое у нас остается графика. Коллеги мне подсказывают, что подобное можно было видеть в начале карьеры Dreamcast. Я упорно не верю и продолжаю доказывать, что это чудо иногда заставляет вспомнить лаунчтайтлы для PS one.

Вам все еще не терпится поиграть в этот трэшпроект? Разочарую. Однообразный игровой процесс тыканья по кнопке, возможно, сможет заинтересовать только умственно развитого ручного хомячка со встроенным в мозги AI-процессором. Да и то, только из-за того, что после десятого прохождения уровня ему принесут немного еды. ©



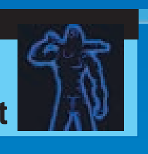


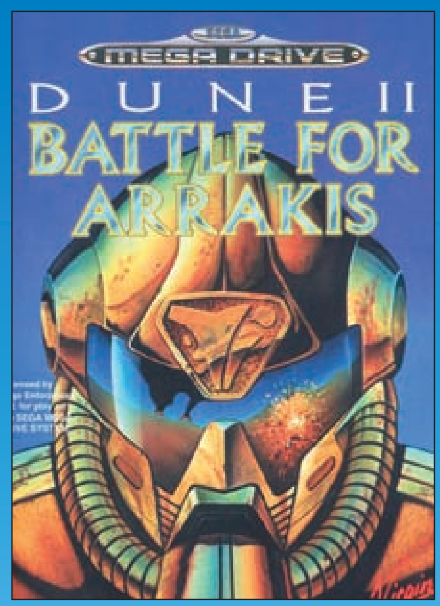
Передвиньте лазерблоки и пройдите к выходу


Скажи мне, кто обидел тебя, и я обижу их!

Dune II: The Battle for Arrakis

АВТОР
Neon Knight





Жанр	Real Time Strategy
Год выпуска	1993
Издатель	Virgin Interactive
Разработчик	Westwood Studios
Платформа	MegaDrive
Сайт	www.sega.net



РОМАНТИКА БЕСКРАЙНИХ ПЕСКОВ

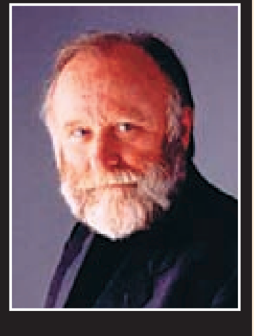
Появление в 1992 году на PC игры под названием Dune II: Building of the Dynasty стало одним из поворотных событий в истории игровой индустрии. Собственно говоря, именно вторая "Дюна" положила начало буму RTS, захлестнувшему в 90-е годы весь мир.



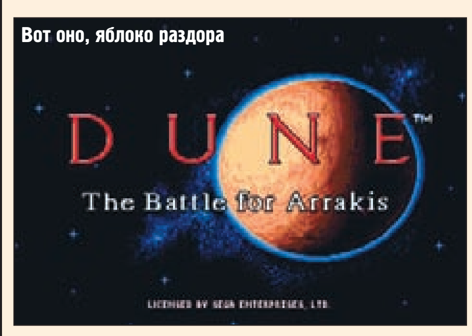
Игра

Конечно, эрудированный читатель сразу скажет: "Но, позвольте, стратегии в реальном времени выходили намного раньше". Истоки жанра действительно уходят корнями вглубь 80-х. Первой официально зафиксированной попыткой создать нечто похожее на RTS считается реализованная в 1983 году на ZX Spectrum игрушка Stonkers от Imagine Software. Затем были The Ancient Art of War для Apple II (1984, Evryware), Net-her Earth для все той же ZX Spectrum (1987, Argus Press Software), наконец, Herzog Zwei для MegaDrive (1989, Tech-nosoft). Так почему же именно Dune II принято брать за точку отсчета всего жанра? Ответ прост: великолепное творение Westwood Studios, основанное на популярнейшей вселенной книг Фрэнка Герберта, вобрало в себя все удачные идеи предшественниц и предложило ряд принципиально новых, облачив их в удобный и интуитивно понятный интерфейс (ставший впоследствии эталоном), плюс было выпущено на уверенно набиравшей популярность общедоступной платформе. Год спустя (1993) последовало портирование игры в формат Mega-Drive, давшее приставке от SEGA один из мощнейших аргументов в противостоянии с Super Nintendo, поскольку релиз был эксклюзивным.

ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ



Бесспорно, самой яркой страницей в творческой жизни талантливого американского писателя Фрэнка Герберта (Frank Patrick Herbert, 1920-1986) следует считать работу над созданием цикла научно-фантастических романов "Хроники Дюны". Цикл состоит из шести произведений, однако полностью он так и не был завершен - последнюю, седьмую книгу автор дописать не успел. Что не помешало вышедшим в свет творениям мастера стать признанными шедеврами научной фантастики (самая первая представительница серии удостоилась премий Nebula и Hugo) и обрести неисчислимое множество поклонников по всему миру. Хронология выглядит следующим образом: Dune (1965); Dune Messiah (1969); Children of Dune (1976); God Emperor of Dune (1981); Heretics of Dune (1984); Chapterhouse of Dune (1985). После смерти Фрэнка Герберта его дело продолжил сын, Браен Герберт (Brian Herbert), создавший в содружестве с другим известным фантастом Кевином Андерсоном (Kevin Anderson) две новые трилогии по вселенной Dune, вышедшие в свет за период с 1999 по 2004 гг.



Вот оно, яблоко раздора



Коровы в стойле, враги могут начинать бояться

Dune II: The Battle for Arrakis



Простота - залог успеха



Песчаные черви редко остаются голодными

"Дюна" поражала невероятной гармоничностью и динамичностью игрового процесса. Все гениальное просто: сбор ресурса ➛ отстройка базы и оборона ➛ покупка войск и уничтожение/захват базы противника. И все это посредством удобнейших менюшек да иконок, подкупающих максимальной наглядностью при минимуме текста и пояснений. Следующий уровень всегда интересен тем, что на нем открывается возможность возводить новые типы построек и заниматься разработкой более "продвинутой" военной техники; соответствующим образом совершенствуются и противники. Каждый элемент тыловой системы занят своим делом: электростанции производят необходимую для работы всех остальных структур энергию, заводы поставляют различные бронемашины, бараки - пехоту, и так далее. Ни одна из предшественниц "Дюны" не могла похвастать такой четкостью, логичностью, законченностью идей и совершенством их реализации. Впервые RTS смогла предстать в виде сбалансированного сочетания экономического фундамента, хозяйственной основы и тактической боевой составляющей.

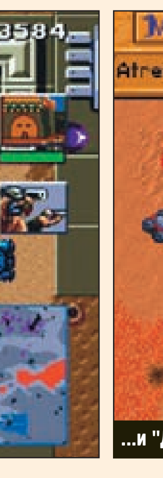


Помимо всего прочего, "Дюна" приковала к себе геймеров наличием сразу трех "рас", игра за каждую из которых имеет определенные особенности.

К слову, о "расах", и о сюжете в целом. Хотя, как было сказано выше, в основе проекта лежит вселенная книг Фрэнка Герберта, связь с этой самой вселенной весьма формальна. Игра не опирается на какие-то конкретные события, изложенные в романах, равно как и на те, что показаны в фильме Dune (1984 г.) режиссера Дэвида Линча. Здесь уместнее всего говорить о таком расплывчатом определении, как "по мотивам". Фабула сюжета низведена до противостояния трех Великих Домов (причем Ордосы придуманы самими разработчиками, ни в одном из первоисточников они не фигурируют) и Империи (прототипом которой послужил Дом Коррино), желающих контролировать добычу ценного вещества Spice на планете Arrakis. В игре нет ни одного из центральных персонажей книг или фильма. Впрочем, действующих лиц как таковых вообще не предусмотрено, если не считать дающих установку перед миссией ментатов.

Финальный аккорд - презентация. Dune II: The Battle for Arrakis (как и оригинальная Dune II: Building of the Dynasty) блестяще исполнена в плане графики и звукового оформления. Выполненные в настоящих "пустынных" тонах пейзажи, красивые взрывы, плавная анимация... Сопровождающие действие мелодии без всякого преувеличения можно считать имеющим самостоятельную ценность культурным наследием шестнадцатибитной эпохи.

Так что, кто бы что ни говорил, а первая настоящая RTS - это именно Dune II. Она четко очертила рамки жанра, установила каноны формы и заложила плацдарм для дальнейшего развития идей. А уж Dune II: The Battle for Arrakis для MegaDrive по сей день считается ярчайшим хитом данной консоли. И даже время не властно над его магической притягательностью.



"Дюна" на MegaDrive и ...



...и "Дюна" на PC, найдите десять тысяч отличий

ANOTHER GAMES



Несмотря на то, что по мотивам "Дюны" вышло пять различных гейм-проектов, говорить о какой-либо единой игровой вселенной не приходится. Первой в 1992 году на PC и Sega CD появилась Dune от Cryo Interactive. Очень сложный для освоения и понимания гибрид квеста и стратегии особой народной любви не снискал, хотя мог похвастать множеством отсылок к первоисточнику, неплохо воссозданной атмосферой одноименного романа и Полом Атрейдисом в роли центрального персонажа. Второй стала, собственно, виновница сегодняшнего торжества. Далее в 1998 году последовала Dune 2000 от Westwood, являющаяся чистейшим C&C-клоном и приметная разве что неплохим мультиплеером. Изначально она вышла для PC, но годом позже оказалась портирована на PS one. В процессе переноса разработчики поменяли графический "движок" с "плоского" на трехмерный, добавив рельефности окружающему миру и угловатости юнитам. В целом игра довольно плотно придерживается сюжета фильма Дэвида Линча, а также способна привлечь внимание отлично поставленными видеороликами. Эксперимент с трехмеризацией получил развитие в 2001 году, когда на PC появилось продолжение предыдущей RTS от Westwood - Emperor: Battle for Dune. Последним из реализованных проектов стал 3D-action Frank Herbert's Dune. Его создатель, все та же Cryo Interactive, некоторое время спустя после релиза приказала долго жить, унеся в могилу заявленную онлайн-RTS Dune Generations.



Кино

История экранизаций "Дюны" очень широка, интересна, но в то же время немного грустна. Всего их к данному моменту насчитывается три, плюс одна несостоявшаяся. Самым известным кинотворением, безусловно, является грандиозный по размаху, но не оцененный широкой публикой шедевр Дэвида Линча, сошедший со стапелей студии Universal Pictures на широкие экраны в декабре 1984 года. В прокате фильм не смог окупить свой бюджет (составлявший 45 млн. долларов - очень большая сумма по тем временам) даже на половину, хотя обладал великолепным подбором актеров, был прекрасно поставлен и получил полное одобрение со стороны самого Фрэнка Герберта. Причина провала заключается в том, что уместить ту громадину, которой является вселенная "Дюны", в рамки обычного полнометражника просто невозможно, и многие зрители (особенно те из них, что не знакомы с первоисточником) ничего не поняли. Зато поняли и приняли поклонники творчества Герберта.

А вот вышедший в 2000 году на телеканале Sci Fi Channel весьма блеклый телесериал Dune отвергли как фанаты, так и многие из простых смертных. Создатели фильма постарались бережно обращаться с переложением сюжета, уделяя внимание даже мелочам, но умудрились растерять всю атмосферу книг и глубину



философских идей Фрэнка Герберта. Что, однако, не помешало продукту завоевать две премии Emmy (за синематографичность и визуальные эффекты). В 2003 году на том же канале вышло трехсерийное продолжение, нареченное Children of Dune, в основу которого легли вторая и третья книги. Оно было принято несколько теплее, но все же общим фоном стало разочарование.

Но самым любопытным, вне всякого сомнения, является кинопроект по мотивам "Дюны", так и не увидевший белого света. Готовился он еще в начале 70-х известным в кругах поклонников альтернативного искусства режиссером Александро Ходоровским (Alejandro Jodorowsky Prullansky). Помимо того, что сам Ходоровский заслуженно слывет последователем идей абстракционизма и сюрреализма, на роль императора Шаддама им был приглашен один из главных бунтарей от искусства XX века Сальвадор Дали, за декорации отвечал художник-фантаст Руди Гигер, а работа над саундтреком отошла в руки королей психоделического рок-н-ролла группе Pink Floyd. Проект так и не дожил до реализации по двум причинам. Во-первых, продюсеры испугались его несоответствия понятиям коммерческого кино, что вполне объяснимо - собрать в одном месте сразу столько людей с творческими странностями надо еще умудриться. Ну и, во-вторых, фильм не был американским ни по духу, ни по составу работавшей над ним команды, что и послужило формальным поводом для отказа производить его в Голливуде. Ныне память о несостоявшемся творении живет лишь в сохранившемся концепт-арте, а созданные Гигером декорации достались вышедшему несколько лет спустя блокбастеру "Чужой".



Rock ’n Roll Racing



АВТОР

Neon Knight

Жанр	Action/Racing
Издатель	Interplay
Разработчик	Silicon & Synapse
Платформа	MegaDrive, SNES
Год выпуска	1993

Вечная молодость

В свое время Rock ’n Roll Racing произвела настоящий фурор, став ярчайшим представителем начинавшего входить в моду жанра так называемых "боевых гонок". При этом основополагающая идея (использование оружия в гоночной игре) была позаимствована у изданной в 1989 г. на PC компанией Activision игрушки Deathtrack, а мультяшная стилистика, изометрическая перспектива и многие элементы антуража - у "восьмибитной" RC Pro-Am.

Так в чем же секрет? Что такого вложили в свое творение будущие отцы Diablo и StarCraft, из-за чего RRR до сих пор вспоминают как одно из откровений девяностых?

Ларчик открывается очень просто. Успешность той или иной игры зачастую определяется наличием загадочного компонента под названием "драйв". Дело в том, что раньше у этого понятия не было каких-то четких критериев. Если игрушка затягивала с головой, уводила прочь от реальности, заставляла прогуливать школу и т.п., ей прощалось многое из того, за что теперь принято сбавлять баллы в итоговом рейтинге.

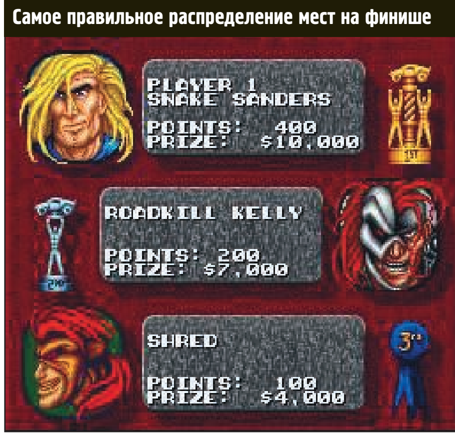
Налэтай, тарапыс! Ара, чэго жэлаишь?

Чисто технически RRR очень проста. Имеется несколько миров (от трех до шести, в зависимости от выставленного уровня сложности), в каждом мире - два этапа соревнований, состоящие из нескольких заездов. Чтобы перейти на следующий этап, игрок должен набрать определенное количество зачетных баллов, которые присуждаются на финише в зависимости от занятого места. По аналогичной схеме начисляются премиальные, кои могут быть истрачены на апгрейд авто или покупку новой модели. Но главное, конечно, не предстартовый расклад, а сама гонка. Она захватывает просто-таки запредельным динамизмом. Скорость, взрывы брошенных под колеса противнику мин, сумасшедший комментатор Ларри и настоящий рок-н-ролл, наполняющий происходящее непередаваемо азартной атмосферой. Причем "настоящий" в данном случае - вовсе не художественное преувеличение, поскольку в качестве саундтрека использованы вполне узнаваемые MIDI-версии хитов таких групп, как Deep Purple и Black Sabbath, а также нескольких менее известных, но подходящих к случаю исполнителей.

В этой игре содержится множество странным образом уживающихся противоречий, никак не влияющих на восприятие в целом. Например, тут фактически нет сюжета, но есть семеро персонажей (шесть основных и один секретный), наделенных уникальными характеристиками и особенными стилями вождения (кто-то лучше с поворотами дружит, а у кого-то стартовый рывок развит). Или вся система апгрейдов. По большому счету она не особенно нужна, потому что сколько движок ни форсируй, а для равноценного противостояния с оппонентами все равно придется раскошеливаться на самую передовую модель авто и дополнительный боезапас. Разве что броня никогда лишней не будет. Таких мелких нестыковок можно найти массу. Только общей картины они не портят, потому что драйв никуда не пропадает. Пусть пройдет еще десяток лет, а все равно сердце будет часто-часто стучать, когда со старта рванут четыре разноцветные машинки...



Самое правильное распределение мест на финише





Погоня, погоня, погоня в горячей крови

Остались от козлища гайки да колеса



Driver: Parallel Lines (PS2)

Приз	*Как получить*
Then & Now (Era) Change Option	Завершите игру
Negotiator Vehicle	Завершите игру
Ram Raider	Завершите игру
Atlus Racer	Завершите игру
Увеличение здоровья	Соберите 10 звезд
Увеличение нитро	Соберите 20 звезд
Вдвое больше амуниции	Соберите 30 звезд
Удвоенная живучесть машины	Соберите 40 звезд
Апгрейды машины	Соберите 50 звезд
Hot Rod	Соберите все 100 звезд
Режим Bodysnatcher	Наберите 666 миль (на Odometer)
Night Night	700 миль
Shortest Day	800 миль
Far Out	900 миль
2006 Era	Пройдите миссию "Kidnap" в 1978

Daxter (PSP)

Приз	*Как получить*
Трейлер E3 2005	Получите 600 сфер
Концепт арт	700 сфер
Intro Animatic	800 сфер
Game in Construction	900 сфер

Samurai Spirits: Tenkaichi Kenkakuden (PS2)

Приз	*Как получить*
Gallery+Survival Mode	Пройдите arcade mode одним персонажем
Purple/Ex Nakoruru	Пройдите arcade mode тремя персонажами
Rasetu/Bust Galford	Пройдите arcade mode шестью персонажами
Kim Wenchue (Gaira с волосами)	Пройдите arcade mode девятью персонажами
Animal Spirit	Пройдите arcade mode со всеми животными-компаньонами
Matsuri Spirit	Пройдите arcade mode 24 бойцами
Игра за Kuroko	Пройдите arcade mode 33 бойцами (включая Genjuro, Nicotine, Cham Cham и Sieger), затем нажмите Start+любую кнопку, установив курсор на любом бойце.
Poppy	Пройдите Arcade mode с Galford.
Pak Pak	Пройдите Arcade mode с Cham Cham и Tam Tam.
Chample	Пройдите Arcade с with Mina.
Shikuru Mamahaha	Пройдите Arcade mode с Nakoruru и Rera.

Zapper (PS2)

Открыть Flying	Пройдите первый мир, набрав 400 очков.
Открыть Power Dash	Пройдите второй мир, набрав 400 очков.

Neopets Petpet Adventure (PSP)

Чтобы получить шоколад (HP100%), введите вместо имени *treat4u*.

Metal Gear Acid 2 (PSP)

Пароль	*Эффект*
Viper	Card No.161 - Viper
Mika	Card No.166 - Mika Slayton
Karen	Card No.170 - Karen Houjou
Jehuty	Card No.172 - Jehuty
Xmeight	Card No.187 - XM8
Sgnt	Card No.188 - SIGINT
Hrrr	Card No.197 - Sea Harrier
Dcyctps	Card No.203 - Decoy Octopus
Rgr	Card No.212 - Roger McCoy
Xx	Card No.281 - Hinomoto Reiko
Kinoshitaa	Card No.285 - Kinoshita Ayumi
Shiimeg	Card No.286 - Ishii Meguru
Nonat	Card No.287 - Sano Natsume
No Place	Card No.288 - MGS4
Vrs	Card No.046 - Strain
Cct	Card No.099 - Gijin-san

Sprung (DS)

Арт	*Как открыть*
Artwork #2	Пройдите Becky's Story - Motivational Speakers
Artwork #3	Пройдите Becky's Story - Ready, Set, Date!
Artwork #4	Пройдите Becky's Story - Final Level Part V: Moments of Truth - останьтесь друзьями с Brett
Artwork #6	Пройдите Becky's Story - Final Level Part V: Moments of Truth - любовь-морковь с Brett
Artwork #7	Пройдите Becky's Story - The Arrival
Artwork #8	Пройдите Becky's Story - The Last Model Scout - Выберите путь модели
Artwork #9	Пройдите Becky's Story - Southern Comfort
Artwork #11	Пройдите Becky's Story - Guess Who?
Artwork #12	Пройдите Becky's Story - Bad News for Erica
Artwork #13	Пройдите Brett's Story - Cupid Behind The Scenes
Artwork #15	Пройдите Becky's Story - Blind Date - [Call for help!] immediately
Artwork #16	Пройдите Becky's Story - Serving the Freezing Dish
Artwork #18	Пройдите Becky's Story - The Great Mingler
Artwork #19	Пройдите Brett's Story - Big Babe Hunting
Artwork #20	Пройдите Brett's Story - The Locker Room
Artwork #21	Пройдите Brett's Story - The Sting
Artwork #22	Пройдите Becky's Story - The Sketchy Ex-Boyfriend
Artwork #24	Пройдите Becky's Story - An Eye for an Eye
Artwork #25	Пройдите Becky's Story - Ex-Boyfriend Roadblock
Artwork #26	Пройдите Becky's Story - Clashing Cliques
Artwork #27	Пройдите Brett's Story - 3's A Crowd... Thrice
Artwork #29	Пройдите Brett's Story - Indecent Proposal
Artwork #30	Пройдите Brett's Story - Playing Doubles
Artwork #31	Пройдите Brett's Story - Forlorn Friend
Artwork #32	Пройдите Brett's Story - The Hot Tub Rub
Artwork #33	Пройдите Becky's Story - Double Date Dysfunction
Artwork #34	Пройдите Brett's Story - SPRUNG! - Выберите Erica
Artwork #36	Пройдите Brett's Story - SPRUNG! - Выберите Becky
Artwork #37	Пройдите Brett's Story - SPRUNG! - Выберите Kiki
Artwork #38	Пройдите Brett's Story - Hormone Havoc
Artwork #39	Пройдите Becky's Story - Snow Bird's Top Models
Artwork #40	Пройдите Brett's Story - Nightskiing
Artwork #42	Пройдите Brett's Story - Reunite the Lovers
Artwork #43	Пройдите Brett's Story - Scavenger Hunt
Artwork #44	Пройдите Brett's Story - The Crush
Artwork #46	Пройдите Brett's Story - Ski Brat
Artwork #47	Пройдите Brett's Story - The Ex File
Artwork #48	Пройдите Brett's Story - Lift Off
Artwork #49	Пройдите Becky's Story - Shot by a Hippy
Artwork #50	Пройдите Becky's Story - Conquering Conor
Artwork #51	Пройдите Becky's Story - Best Friend Connection
Artwork #52	Соберите на 100% все вещи

Karaoke Country (PS2)

Одежда	*Как получить*
FlatTop Cowboy Hat	Заработайте 1 платиновый рекорд
Western Cowboy Outfit	Заработайте 2 платиновых рекорда
Western Cowgirl Outfit	Заработайте 3 платиновых рекорда
Turquoise Cuff	Заработайте 4 платиновых рекорда
Brad Paisley - Celebrity	Заработайте 5 платиновых рекордов

Slick Shades and Boots w/Spurs	Заработайте 5 платиновых рекордов
Garth Brooks - Friends in Low Places	Заработайте 6 платиновых рекордов
Retro Cowgirl Outfit	Заработайте 250,000 очков
Open Shirt	Заработайте 7 платиновых рекордов
Devil Girl Outfit	Заработайте 8 платиновых рекордов
Glam Tower Hair, Glam Tux & Scarf, Glam Stripes Pants, Creepers	Заработайте 9 платиновых рекордов
Rodeo Dude Outfit	Заработайте 10 платиновых рекордов
A-Line Skirt	Заработайте 10 платиновых рекордов
Velvet Supreme Outfit and Top Hat	Заработайте 11 платиновых рекордов
Long Coat, Slacks, Motorcycle boots w/Socks	Заработайте 12 платиновых рекордов
Afro Hair, Cropped Pants, Armwarmers, Furry Boots	Заработайте 500,000 очков
Flames Cowboy Hat	Заработайте 13 платиновых рекордов
Enrique Character	Заработайте 14 платиновых рекордов
Handlebar Moustache	Заработайте 15 платиновых рекордов
Trilby Hat	Заработайте 15 платиновых рекордов
Gym Shorts	Заработайте 16 платиновых рекордов

Dragon Quest VIII (PS2)



Призы, получаемые за ранги на "Арене монстров"

Приз	*Как получить*
Strength Ring	Достигните ранга G
Три дополнительных монстра в резерве	Rank G
Bunny Suit	Rank F
Возможность сражаться против собственной команды	Rank F
Ring of Clarity	Rank E
Способность Call Team	Rank E
Mighty Armlet	Rank D
Три дополнительных монстра в резерве	Rank D
Saint's Ashes	Rank C
Bardiche of Binding	Rank B
Возможность завести вторую команду	Rank B
Hero Spear	Rank A
Открыть Rank S	Rank A
Dragon Robe	Rank S
Бесплатные бои на арене	Rank S
Статуя Героя	Rank S

The Godfather (PS2)

Открыть все видеоролики Нажмите во время паузы: *круг, квадрат, круг, квадрат, квадрат, L3*.

Syphon Filter (PSP)

Выберите режим single player, затем войдите в training mode

Приз	*Как получить*
SP-57	Завершите первую тренировочную миссию, уложившись в 1 минуту 25 секунд
Famas	Завершите вторую тренировочную миссию, уложившись в 3 минуты

Kong: King of Atlantis (GBA)

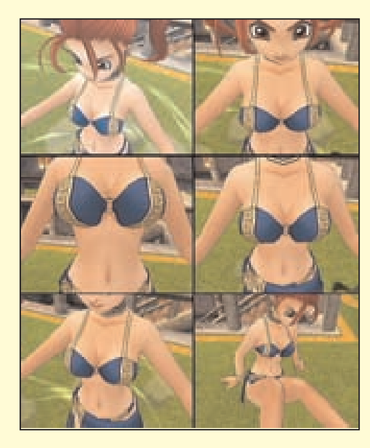
Пароль	*Эффект*
LGFPPJB	Level 4-3
DLBGDPP	Level 4-2
GPPMBGB	Level 4-1
LFGPMGB	Level 3-4
FMJBFFP	Level 3-3
MPFDMLB	Level 3-2
GMMMDFB	Level 3-1
DGDDGML	Level 2-4
LDFMLJD	Level 2-3
GMLLDDD	Level 2-2
LDBMLMD	Level 2-1
BFBGLJG	Level 1-4
GGJJJBF	Level 1-3
FJLJBDG	Level 1-2

Dodgy Dave's Hidden Shop

После некоторых событий в игре Dodgy Dave откроет свой хитрый магазин. Ниже приведен список призов, которыми он будет вам платить за старания.

Приз	*Как получить*
500 Gold	Принесите ему Special Medicine
1200 Gold	Reinforced Boomerang
Bandit Axe	Ring of Immunity
6000 Gold	Robe of Serenity
Happy Hat	Sandstorm Spear
Big Boss Shield	Crimson Robe

Альтернативные костюмы
(просто экипируйте персонажей этими предметами)
Dangerous Bustier (Джессика)
Jessica's Outfit (Джессика)
Dancer's Costume (Джессика)
Банни-герл (Джессика): наденьте на Джессику Bunny Suit, Bunny Ears, и Fishnet Stockings
Magic Bikini (Джессика)
Divine Bustier (Джессика)
Dragovian Armor (Герой): наденьте на главного героя Drago-vian Armor и Dragovian Helmet



Вторая концовка
Пройдите бонус-подземелье после завершения игры, и победите еще раз последнего босса

Вещи в казино	
Magic Water	истратьте 100 жетонов в Pickham
Silver Platter	500 жетонов в Pickham
Agility Ring	1000 жетонов в Pickham
Titan Belt	1500 жетонов в Pickham
Rune Staff	3000 жетонов в Pickham
Platinum Headgear	5000 жетонов в Pickham
Prayer Ring	1000 жетонов в Baccarat
Spangled Dress	3000 жетонов в Baccarat
Saint's Ashes	5000 жетонов в Baccarat
Falcon Blade	10000 жетонов в Baccarat
Gringham Whip	200000 жетонов в Baccarat
Liquid Metal Armor	50000 жетонов в Baccarat

Gospel Ring
Чтобы получить Gospel Ring, которое при экипировке отключает рандомные бои, вам нужно победить все 295 видов монстров. После этого просто посмотрите список побежденных врагов, и получите Gospel Ring. ©


МАМА
MAMS!
ЛЮДИ ЧЕТВЕРГА



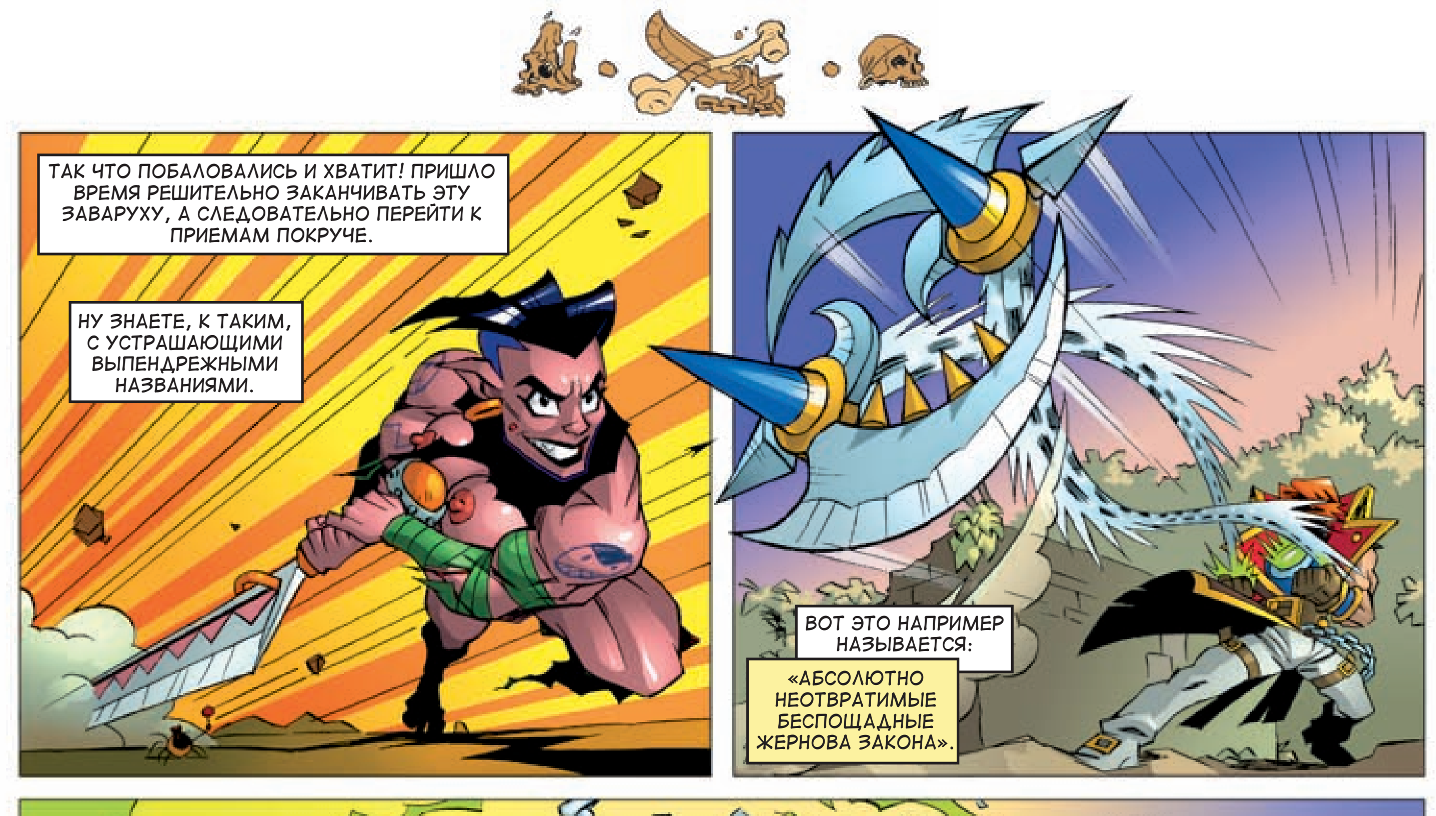

РАТУШНАЯ ПЛОЩАДЬ ГОРОДА НАВАССА, БУДЬ ОН НЕЛАДЕН..
КАК ПРАВИЛО, ПОБЕДИТЕЛЬ БИТВЫ МЕЖДУ ЧЕЛОВЕКОМ И ЛЮДОЕДОМ СТАНОВИТСЯ ПОНЯТЕН СРАЗУ ЖЕ ПОСЛЕ ОГЛАШЕНИЯ УЧАСТНИКОВ.
НО НЕ ВСЕГДА ВСЁ ИДЕТ ПО ПРАВИЛАМ.


И ЛЮДОЕД ПОРОЙ ОКАЗЫВАЕТСЯ НЕ В ЛУЧШЕЙ СВОЕЙ ФОРМЕ.


ДА И НЕ КАЖДЫЙ ЧЕЛОВЕК, ЭТО «ЕДА БЫСТРОГО ПРИГОТОВЛЕНИЯ».


У НАС ЗДЕСЬ КАК РАЗ ТАКОЙ СЛУЧАЙ. РАНЕНАЯ ЛЮДОЕДКА ПРОТИВ ОПЫТНОГО БОЙЦА С ВОЛШЕБНЫМ ОРУЖИЕМ.
СИЛЫ, ПОЖАЛУЙ, СТАЛИ СЛИШКОМ УЖ РАВНЫ. ОДИН УДАЧНЫЙ ХОД ИЛИ ПРОСТО СЛУЧАЙНОСТЬ МОГУТ ВСЕ РЕШИТЬ.

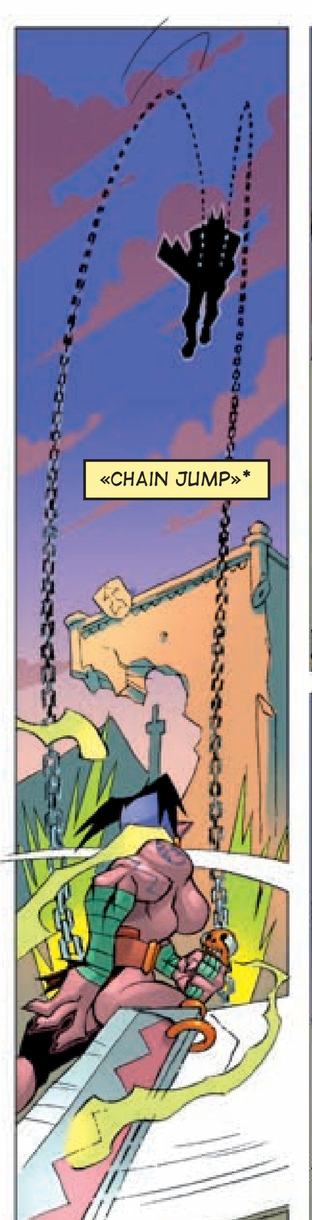

ОБЕ СТОРОНЫ НЕ ЗАИНТЕРЕСОВАНЫ В ЗАТЯГИВАНИИ ЭТОЙ ДРАКИ. НЕИЗВЕСТНО КТО ВЫДОХНЕТСЯ ПЕРВЫМ.
ТЬФУ
А ПОТЕРЯ ВЕДРА КРОВИ, ЭТО СЕРЬЁЗНАЯ ТРАВМА.
ЛЮДОЕД, ЗНАЕТЕ ЛИ, ЭТО ВСЕГДА ЛЮДОЕД.
КРРР


ТАК ЧТО ПОБАЛОВАЛИСЬ И ХВАТИТ! ПРИШЛО ВРЕМЯ РЕШИТЕЛЬНО ЗАКАНЧИВАТЬ ЭТУ ЗАВАРУХУ, А СЛЕДОВАТЕЛЬНО ПЕРЕЙТИ К ПРИЕМАМ ПОКРУЧЕ.
НУ ЗНАЕТЕ, К ТАКИМ, С УСТРАШАЮЩИМИ ВЫПЕНДРЕЖНЫМИ НАЗВАНИЯМИ.
ВОТ ЭТО НАПРИМЕР НАЗЫВАЕТСЯ:
«АБСОЛЮТНО НЕОТВРАТИМЫЕ БЕСПОЩАДНЫЕ ЖЕРНОВА ЗАКОНА».


ХОРОШО, ХОРОШО! ЛАДНО.
ДЗЫНЬ
ДЗЫНЬ
ДЗЫНЬ
ДЗЫНЬ
ПУСКАЙ ПРОСТО:
«БЕСПОЩАДНЫЕ ЖЕРНОВА ЗАКОНА».

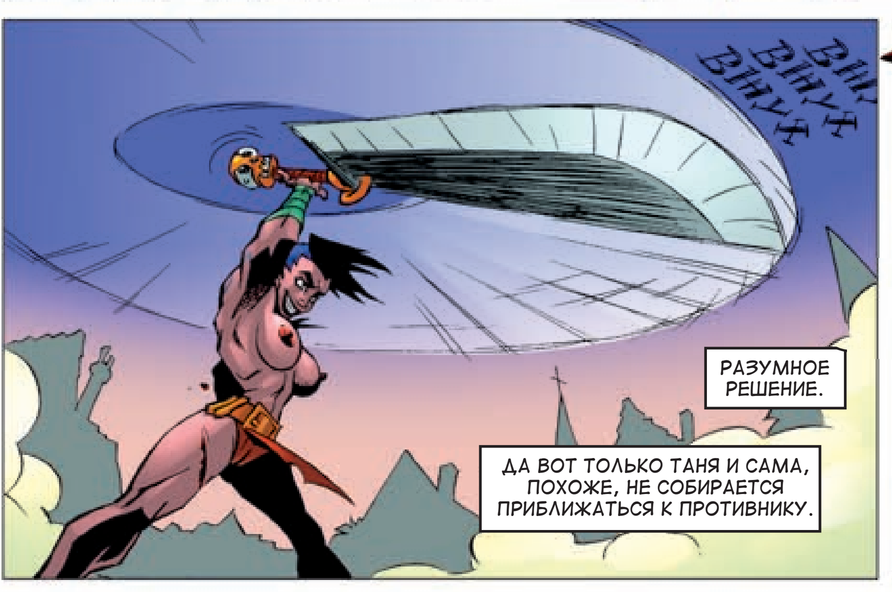

ПРОКЛЯТЬЕ!
БАХ!
БАХ!



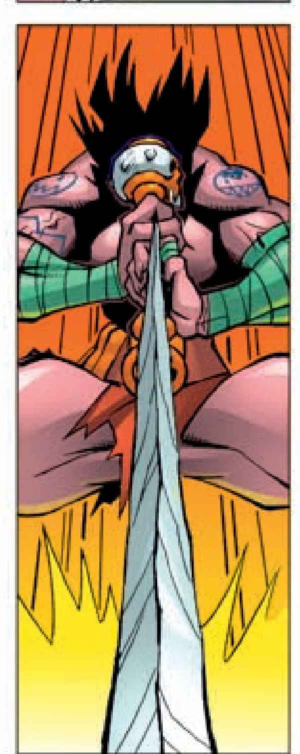








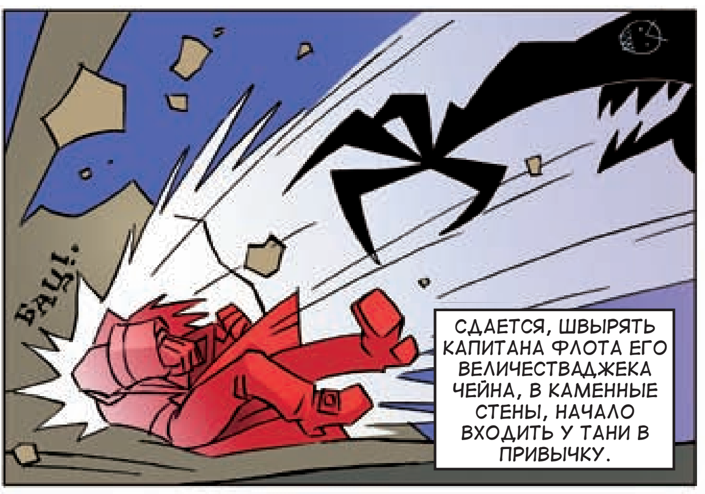


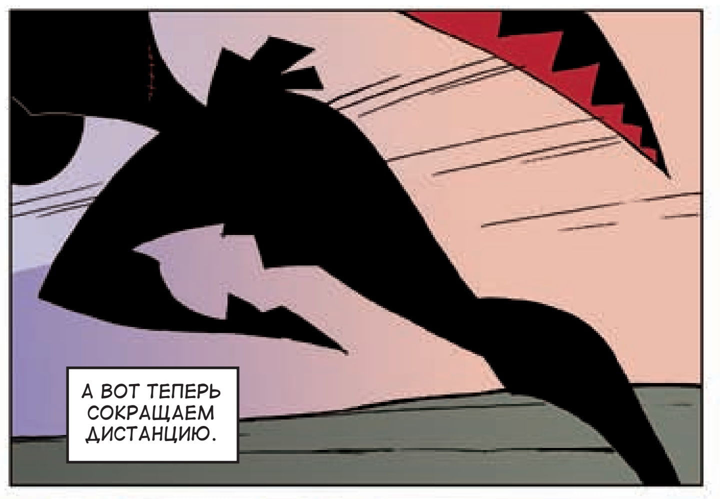




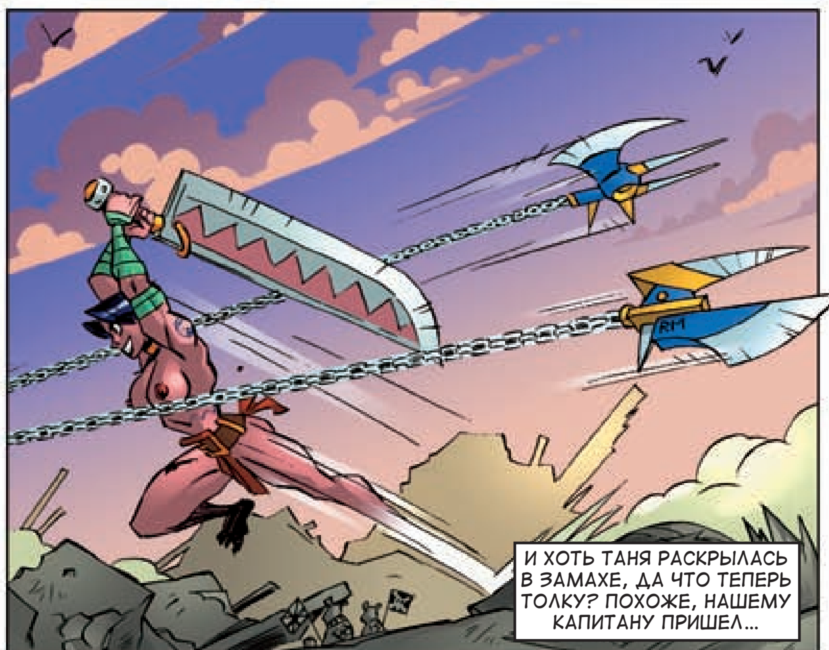
*(АНГЛ.) CHAIN -ЦЕПНОЙ, JUMP -ПРЫЖОК.

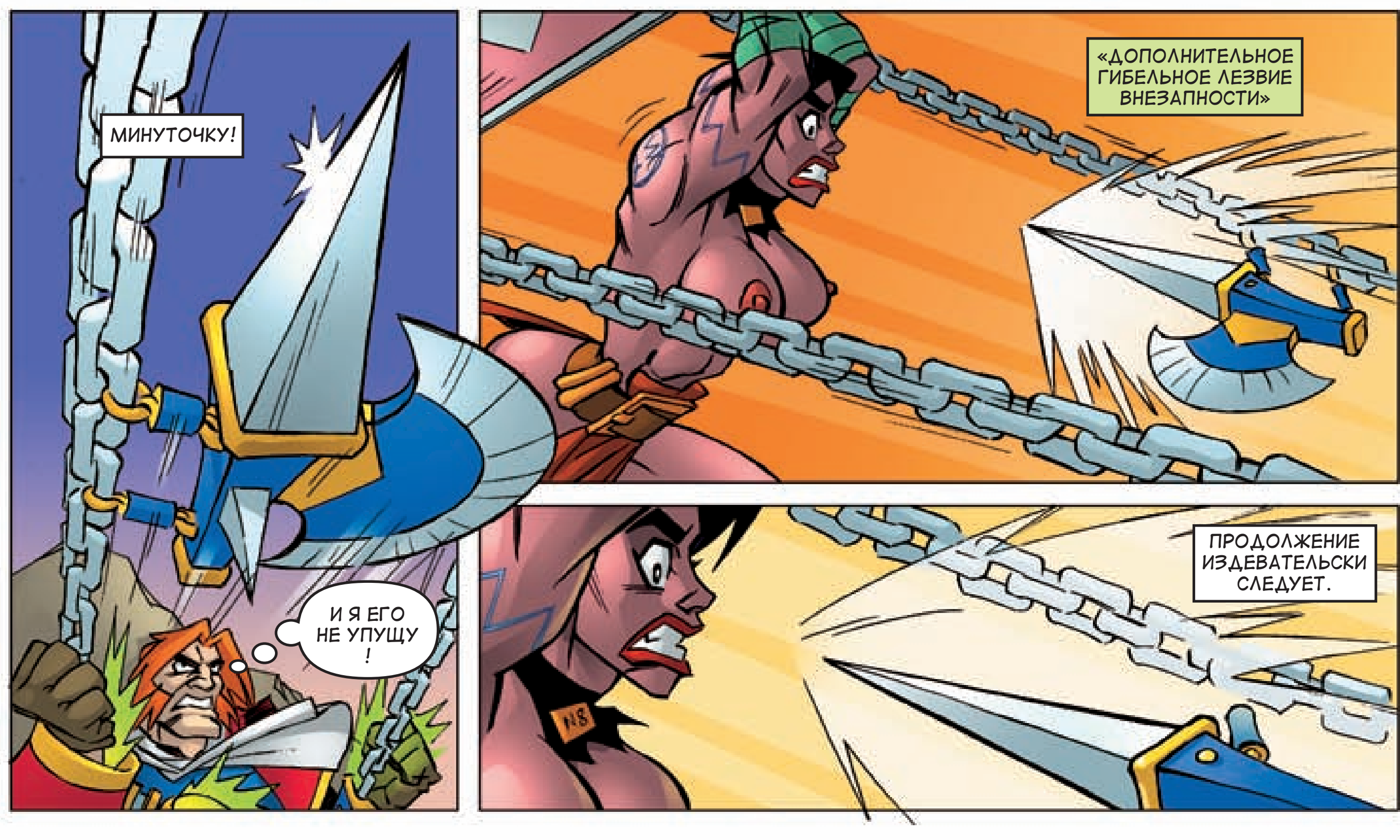



БАЦ!
СДАЕТСЯ, ШВЫРЯТЬ КАПИТАНА ФЛОТА ЕГО ВЕЛИЧЕСТВАДЖЕКА ЧЕЙНА, В КАМЕННЫЕ СТЕНЫ, НАЧАЛО ВХОДИТЬ У ТАНИ В ПРИВЫЧКУ.


А ВОТ ТЕПЕРЬ СОКРАЩАЕМ ДИСТАНЦИЮ.


ВОТ ОН И НАСТАЛ, РЕШАЮЩИЙ МОМЕНТ ЭТОГО ПОЕДИНКА.
И, НЕСМОТРЯ НИ НА ЧТО, ДЖЕК ВСЕ ЖЕ УСПЕВАЕТ СДЕЛАТЬ ХОД ПЕРВЫМ.
ЭТО МОЙ ПОСЛЕДНИЙ ШАНС.


И ХОТЬ ТАНЯ РАСКРЫЛАСЬ В ЗАМАХЕ, ДА ЧТО ТЕПЕРЬ ТОЛКУ? ПОХОЖЕ, НАШЕМУ КАПИТАНУ ПРИШЕЛ...


МИНУТОЧКУ!
«ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ГИБЕЛЬНОЕ ЛЕЗВИЕ ВНЕЗАПНОСТИ»
И Я ЕГО НЕ УПУЩУ !
ПРОДОЛЖЕНИЕ ИЗДЕВАТЕЛЬСКИ СЛЕДУЕТ.

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК

Я Xboxа фанат могу перечислить кучу преимуществ перед другими консолями и даже PC.

С удовольствием читаю разборки между Xbox 360 и PS3, но вопрос "что лучше"!?

В моем любимом ныне журнале (вместо Мирового футбола беру Ваш) попрошу больше уделять борьбе USA vs Japan, страшно интересно!!! И скиньте на Ваш DVD футбол для приставок нового поколения!!!

<...> Заканчиваю свое послание вопросами меня интересующими:

1. Беспроводные технологии быстро жрут батарейки и прилагаются ли провода к джойстику?

2. Почему не пишите коды на Xbox

3. Когда состоится E3?

4. Какова стоимость Xbox 360?

5. В предыдущем номере вы его разбирали, сколько он проработал?

6. Стоимость Project Gotham Racing?

Белов Виталий г. Тверь

На самом деле в редакции уже перестали задаваться вопросом, что лучше - нам ведь приходится обозревать весь рынок. Даже с ПиСи-шниками мирно уживаться научились. Они уже и не ворчат, потому что иначе мы с ними зубочистками делиться перестанем.

Xbox 360 и PS3 сложно сравнивать. Да, в PS3 обещается широкий список возможностей. Жаль, что нет функции приготовления холодного чая с лимончиком. Но она - пока лишь журавль в небе. А Xbox 360 - синица в руке. Высокотехнологичная такая синичка.

Теперь ответ на ваши вопросы:

1. Если вы о беспроводных джойстиках для Xbox 360, то они не такие прожорливые и к каждому прилагается USB кабель для подключения к консоли.

2. Как это не пишем? Обижаете.

3. E3 проходит каждый год в мае. На этот раз с 9 по 12.

4. Это смотря какой и смотря где. В магазинах Gamepark (*www.gamepark.ru*) цена варьируется от 11000 до 15000 в зависимости от комплектации.

5. Почему в прошедшем времени? Он до сих пор исправно работает. А европейская модель с момента покупки не ломалась вообще ни разу.

6. От двух до двух с половиной тысяч.

Выложить на диске "футбол"? Не вопрос. Главное - чтобы ворота влезли. Смотри раздел Preview.

<...>Почему у меня в журнале отсутствуют страницы 81-88, а заместо их повторение страниц 65-72? Я не знаю может мне достался избранный журнал или это у всех номеров, уж очень мне интересно.

Жигалов А.Ю.

Тебе действительно достался уникальный номер журнала, имя которому "заводской брак". Лично мы с удовольствием обменяли бы его на нормальный, а твой экземпляр заспиртовали бы в банке из-под огурцов и отнесли в нашу редакционную кунсткамеру.

Вскрытие почтового ящика производил
Олег ГАВРИЛИН
mail@konsole.ru
123182, Москва-182, а/я 2

P.S. Уважаемый Лобода Ю.В. из города Туапсе, оформивший подписку на "Консоль" в ноябре 2005 года, пожалуйста, пришлите ваш полный почтовый адрес.

Список магазинов, где вы можете без помощи угроз и размахивания оружием приобрести журнал "Консоль"

МОСКВА

Магазины "ЛОГОС"
"Арбатский" ул.Волхонка, д.6, стр.1, т.203-0798
ЦОП "Варшавский" Варшавское ш., д.83 стр.1, т.110-5631 и 110-5750
ЦОП "Выхино" ул.Вешняковская, д. 39, т.374-8933
ЦОП "Дмитровский" ул.Вятская, д.49, стр.2, т.977-1722
ЦОП "Комсомольский" ул.Новорязанская д.26, т.207-51-32
"Красносельский" ул.Краснопрудная, д.7/9, т.264-8272
"Павелецкий" ул.Дубининская, д.7, т.235-0466
"Тушинский" Волоколамское ш., д.88 стр.1, т.491-3629
"Улица 1905 года" 2-я Звенигородская ул., д.13, т.256-0600
"Щелковский" Щелковское ш., д. 48, т.164-57-01
"Электрозаводский" ул.Б. Семеновская, д.10, т.727-4474
Магазины "СЕЙЛС"
"Профсоюзный" Нахимовский проспект, д.48, т.959-9747
"Белорусский" ул.Верхняя, д.23, т.8-916-188-4299
"Комсомольский" ул.Большая Спасская, д.27, т.280-1211
"Октябрьское поле" ул.Маршала Рыбалко, д.10, корп.1, т.194-0397
"Измайловский" ул.Измайловское шоссе, д.71, корп.Е, т.166-7908
"Тушинский" ул. проезд Стратонавтов, д.7, корп.3, т.491-5778
"Савеловский" Площадь Савеловского вокзала, т.916-5717
"Киевский" Киевский вокзал, торговый ряд "Славянка", т.240-7026
"Царицинский" Платформа "Царицино", т.652-4946
"Лосинка" ул.Межинского, д.3, т.471-2635
"Казанка" ул.Новорязанская, д.16/11, стр.1, т.207-9507
"Ярославский" подземный переход к памятнику Ленина у Ярославского вокзала, т.975-1563
"Первомайский" Измайловский бульвар, д.37, т.163-1070
"Курский" Земляной вал, д.29, павильон на Верхней Сыромятнической улице, т.266-5207
"Выхино" ул. Рязанский проспект, д.86/1, т.172-9128
"Пушкинский" ул. Настасинский переулок, владение 4, т.299-4487
"1905 года" ул. Звенигородское шоссе, д.1, стр.1, т.256-9436
"Юго-западный" ул. проспект Вернадского, д. 109, т.433-0593
"Филевский парк" ул. Минская, д. 14-а, т.109-9237
Магазины Gamepark
м. Багратионовская:
"Ля-Ля-Парк" B2-302 т. 737-45-82
"Ля-Ля-Парк" G2-068 т. 231-49-25
"Ля-Ля-Парк" C2-074 т. 737-52-64
"Горбушка" пав. 108 т. 145-66-38
"Горбушкин Двор" A1-022 т. 737-48-18
"Горбушка" пав. 259 т. 730-00-06 доб. 259
"Горбушка" пав. 173 т. 730-00-06 доб. 173
м. Новые Черемушки
ТЦ "Черемушки" 1А-029 т. 739-82-15
Магазин Видеоигры
м. Кузнецкий мост, ул. Пушечная д. 9
м. Савеловская (здесь можно купить и старые номера "Консоли")
ТЦ "Буденовский" от входа налево ул Буденова 53
ТЦ "Савеловский" Сущевский вал д. 5 строение 1, налево от гл. входа

МОСКОВСКАЯ ОБЛАСТЬ

Магазины "СЕЙЛС"
"Электросталь" г. Электросталь, ул. Спортивная, д.45а, т.(257) 5-3610
"Сергиев Посад" г. Сергиев Посад, ул. Вифанская, д.13, т.(254) 9-2183

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

Большой Гостиный Двор
м. Гостиный двор, Невский пр-т, дом 35. Тел.: 110-52-94, 110-53-64.
Владимирский Пассаж
м. Владимирская,Достоевская, Владимирский проспект, дом 19, 3-й этаж. Телефон: 331-32-42.
Восстания 13
м. Площадь Восстания, ул. Восстания, дом 13. Телефон: 277-31-78.
Гулливер
м. Старая Деревня, Торфяная дорога, дом 7, ТК "Гулливер". Телефон: 441-23-41.
Миллер Центр
м. Пионерская,Старая Деревня, Комендантский проспект, дом 11. Телефон: 103-50-74
ПИК
м. Сенная площадь,Садовая, Сенная площадь, дом 2, ТРК "ПИК", 3-й этаж. Телефон: 449-24-47, 449-24-48.
ТЦ "Балтийский"
м. Василеостровская, Большой проспект В. О., дом 68. Тел.: 322-69-97.



БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Консоль"

Почтовый индекс________________ Адрес____

____

Ф.И.О.____

Телефон (_______)________________ E-mail______________________________
код города

СБЕРБАНК РОССИИ
Основан в 1841 году

Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!**

Форма № ПД-4

Извещение

ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001
(наименование получателя платежа)

7703205156 (ИНН получателя платежа)

40702810938170105616 (номер счета получателя платежа)

в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225
(наименование банка получателя платежа)

Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225

Подписка на журнал "Консоль"
(наименование платежа) ______ (номер лицевого счета (код) плательщика)

Ф.И.О. плательщика ____________________

Адрес плательщика ____________________

Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп.

Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ____________ 200 ___ г.

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

Кассир **Подпись плательщика** ____________

Квитанция

ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001
(наименование получателя платежа)

7703205156 (ИНН получателя платежа)

40702810938170105616 (номер счета получателя платежа)

в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225
(наименование банка получателя платежа)

Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225

Подписка на журнал "Консоль"
(наименование платежа) ______ (номер лицевого счета (код) плательщика)

Ф.И.О. плательщика ____________________

Адрес плательщика ____________________

Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп.

Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ____________ 200 ___ г.

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

Кассир **Подпись плательщика** ____________

Подписка на журнал "Консоль"

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель
ООО "Навигатор Паблишинг"
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
ИНН/ КПП
7703205156/770301001
Расчетный счет
№ 40702810938170105616
в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225,
БИК 044525225
Назначение платежа:
Подписка на журнал "Консоль"

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу: **123182, г. Москва, а/я 2,** кому: **ООО "Навигатор Паблишинг"**, либо их сосканированный вариант по электронной почте на адрес: *zhuravsk@aha.ru*
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте *zhuravsk@aha.ru*

3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказной бандеролью.

ВНИМАНИЕ! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц		Стоимость с DVD	Месяц		Стоимость с DVD
Май	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Ноябрь**	**2006 г.**	100 рублей ❑
Июнь	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Декабрь**	**2006 г.**	100 рублей ❑
Июль	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Январь**	**2007 г.**	100 рублей ❑
Август	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Февраль**	**2007 г.**	100 рублей ❑
Сентябрь	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Март**	**2007 г.**	100 рублей ❑
Октябрь	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Апрель**	**2007 г.**	100 рублей ❑

(*отметьте нужные варианты* ☑)

ИТОГО ____________________

(*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____

Период подписки: с________________ по____________________

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____

Период подписки: с________________ по____________________



БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс__________________Адрес____

____

Ф.И.О.____

Телефон (________)________________E-mail______________________________________
код города

Извещение

СБЕРБАНК РОССИИ
Основан в 1841 году

Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! Не объединяйте платежи!

Форма № ПД-4

ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001
(наименование получателя платежа)

7703205156 — 40702810938170105616
(ИНН получателя платежа) (номер счета получателя платежа)

в ОАО "СБ РФ" г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225
(наименование банка получателя платежа)

Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика)

Ф.И.О. плательщика ______________________________

Адрес плательщика ______________________________

Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп.

Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ____________________ 200 ___ г.

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

Подпись плательщика ________________

Кассир

ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001
(наименование получателя платежа)

7703205156 — 40702810938170105616
(ИНН получателя платежа) (номер счета получателя платежа)

в ОАО "СБ РФ" г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225
(наименование банка получателя платежа)

Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика)

Ф.И.О. плательщика ______________________________

Адрес плательщика ______________________________

Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп.

Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ____________________ 200 ___ г.

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

Подпись плательщика ________________

Квитанция

Кассир

Варианты подписки на журнал “Навигатор игрового мира”

1 По объединенному каталогу “Пресса России” 2006 первое полугодие
В зеленом каталоге: 38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

2 По каталогу Агентства Роспечать “Газеты и Журналы” 2006 первое полугодие
В красном каталоге: 82561 - без CD, 82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

3 РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг"**
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
ИНН/ КПП - **7703205156/770301001**
Расчетный счет **№ 40702810938170105616**
в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225,
БИК 044525225
Назначение платежа:
Подписка на журнал “Навигатор игрового мира”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу: **123182, г. Москва, а/я 2,** кому: **ООО "Навигатор Паблишинг",** либо их сосканированный вариант по электронной почте на адрес: *zhuravsk@aha.ru*
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте *zhuravsk@aha.ru*
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказной бандеролью.

ВНИМАНИЕ! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц		Цена без диска	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD	Месяц		Цена без диска		Стоимость с DVD
Май	2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑	Ноябрь	2006 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑
Июнь	2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑	Декабрь	2006 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑
Июль	2006 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑	Январь	2007 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑
Август	2006 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑	Февраль	2007 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑
Сентябрь	2006 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑	Март	2007 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑
Октябрь	2006 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑	Апрель	2007 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑

(*отметьте нужные варианты* ☑)

ИТОГО

(*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с______________ по__________________

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с______________ по__________________



张力
控制方
VIDEOGAMES IN MOSCOW!!!
ВИДЕО ИГРЫ
ОТКРЫТО
10.00-20.30
БЕЗ ОБЕДА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ И ПЕРИФЕРИЯ PC
video CD
GAME BOY ADVANCE
DVD
SEGA
PS one
X BOX
Со Светлым Христовым Воскресением
ВИДЕОИГРЫ
Metro: KUZNETSCY MOST
Tel.:(095)923-02-19
WWW.THEGAMES.RU
加莱